

2/08 bis 5/08
SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE
AUSGABE 11 CyberMedia € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75
MOBILE GAMER
ASSASSIN'S CREED
ALTAÏR'S CHRONICLES
GEWINNSPIEL
• DS-Version im Test
Erwachsenes Action-Adventure im Orient
• Großer Wettbewerb
Nintendo DS, XXL-Figur und viele andere Goodies für Euch
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN
Test: Sportspiel-Spaß mit 16 Wettbewerben
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
PSP-Knaller im Test:
Brachiale 3D-Action mit bester Handheld-Grafik aller Zeiten
FINAL FANTASY XII
REVENANT WINGS
Fantasy-Quartett für DS und PSP: FF 1 & 2, Crystal Chronicles & Revenant Wings im Test
ADVANCE WARS
DARK CONFLICT
Test & Tipps: Brillante Runden-Strategie für DS
PATAPON
Test & Verlosung: Innovatives PSP-Strategiespiel
INDIANA JONES
Für PSP und DS:
Exklusiver Bericht über Indys brandneues Lego-Abenteuer
So macht Lernen Spaß
MATHEMATIK-TRAINING
Rechnen üben mit dem neuen Gehirn-jogging
Zaubern lernen mit Nintendos magischem DS-Modul
ENGLISCH Buddy
Sprachen trainieren ohne Stress
4 196933 403509 05

SQUARE ENIX®

FINAL FANTASY. CRYSTAL CHRONICLES. Ring of Fates

Du musst deiner Bestimmung nicht allein entgegentreten

Auch wenn ihnen dies nicht bewusst ist, die Zwillinge Yuri und Chelinka teilen eine Gabe, die die Welt für immer verändern könnte. Begleite sie auf einer gefahrvollen Entdeckungsreise.



Eine packende Geschichte mit überwältigender 3D-Grafik

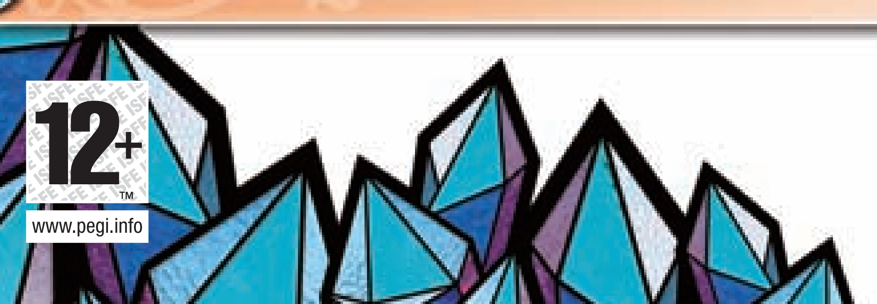


Spiele allein oder mit bis zu drei Freunden



Aufregendes actionbasiertes Kampfsystem

www.finalfantasycrystalchronicles.de



12+ www.pegi.info



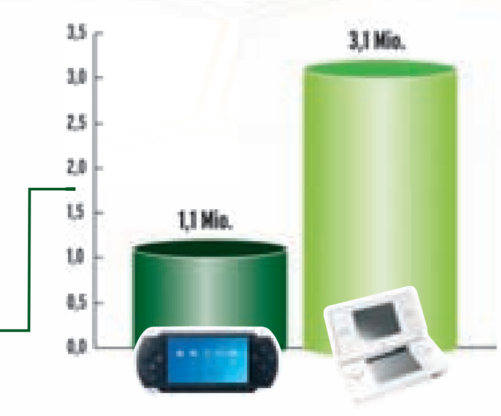
Wer spielt was?

Hobby Videospiel: Wer verbringt seine Zeit eigentlich mit dem DS oder mit der PSP? Und was wird dann gezockt? Wir plaudern aus dem Nähkästchen...

Von einer Videospielkultur kann man in Deutschland noch nicht sprechen. Während in anderen Ländern wie den USA, England oder Südkorea Videogames seit Jahren gleichberechtigt mit Film und Musik als seriöses Freizeitangebot für die ganze Bevölkerung durchgehen, hat bei uns erst Nintendos DS ein Umdenken eingeläutet. Ehedem ein Hobby für männliche Sonderlinge, sind heute knapp die Hälfte aller Handheld-Spieler weiblich - ein erstaunlicher Wert, der vor zwei Jahren noch unter 30 Prozent lag. Zum Vergleich: Auf stationären Konsolen zocken zu 82% Männer.

Auch die Altersstruktur hat sich geändert: Zwar ist mit guten 60% die Mehrzahl der Handheld-Gamer unter 15 Jahre alt, aber die 20- bis 40-Jährigen haben in den letzten zwei Jahren von 18% auf 35% zugelegt. Das spiegelt sich auch bei den Topsellern wieder: Während vor allem der DS diesen Umschwung trägt und mit den beiden "Kawashima"-Spielen die vordersten Plätze belegt, liegen auf der PSP klassische Games vorn - u.a. "GTA", "Need for Speed" und "FIFA" .

Die außergewöhnlich guten **Verkaufszahlen** von DS und PSP nutzen also nicht nur den Herstellern und Software-Anbietern, auch der gesellschaftlichen Akzeptanz des Videospiel-Hobbys kommt dieser Aufschwung sehr zugute.



Zwei Gewinner: Auch wenn die PSP nicht die sagenhaften Verkaufszahlen des DS erreicht, so sind 1,1 Millionen PSPs in deutschen Haushalten ein stolzes Ergebnis für Sonys Handheld-Erstling.

Kultivierten Spielspaß wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Ubisoft verlosen wir einen DS Lite in schickem silber mit dem Spiel "Assassin's Creed". Dazu gibt's jede Menge Schnickschnack (u.a. Shirts, große Heldenstatue, das "Assassin's Creed"-Original für die Xbox 360 und vieles mehr) Bitte folgende Frage richtig beantworten:

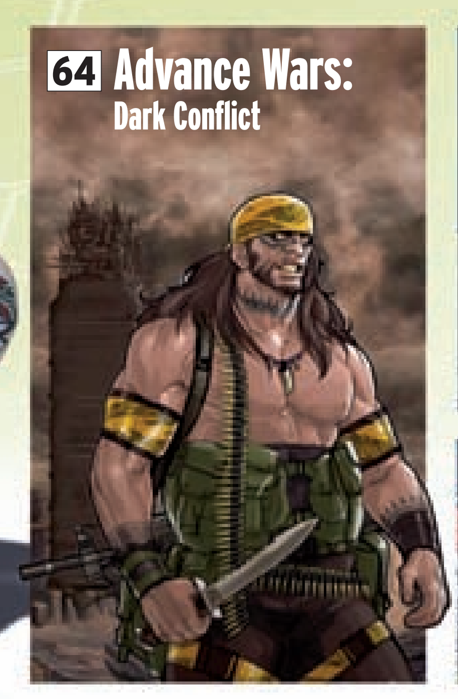
Wie heißt der Held in dem DS-Spiel "Assassin's Creed"?

Einsendeschluss ist der 30. Juni 2008,
der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering



PSP oder DS – welches Handheld passt besser zu Euch? Besucht unser Zockerpärchen und lasst Euch bei der Entscheidung helfen.

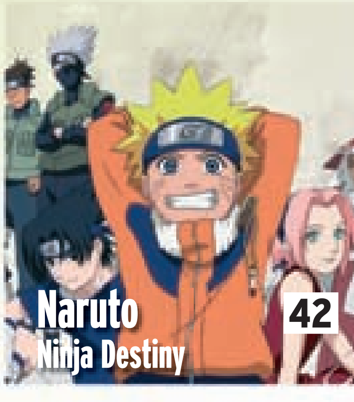
24











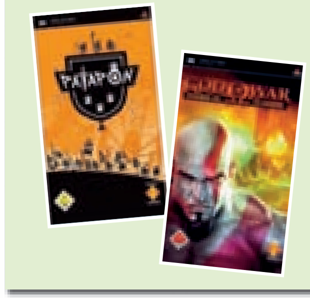


SPIELE-TEST >> 29

SPIELE-TEST >>

Top-Spiele dieser Ausgabe





> Titelthemen

News>>

Hardware

Wird Apple zur Handheld-Konkurrenz?

Der iPod-Erfinder hat sich offiziell als Videospielhersteller beim Patentamt angemeldet: *Mobile Gamer* analysiert den Jetzt-Zustand und die möglichen Folgen.

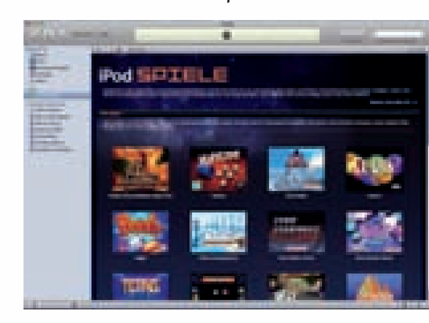
Eine trockene Meldung aus der Wirtschaft ließ im Februar aufhorchen: Apple beantragte beim US-Patentamt die Erweiterung des Markenschutzes, der nunmehr auch 'Spielzeug, Handheld-Videospiel-Konsolen, LCD-Spiele und batteriebetriebene Computerspiele' abdeckt. Ein fremdes Beschäftigungsfeld für Apple ist das nicht, denn vor fast 30 Jahren waren sie mit dem Heimcomputer Apple 2 sowie Entwicklungen für Atari wie z.B. "Breakout" ganz vorne dabei – erst Anfang der 80er-Jahre folgte die Konzentration auf den profitableren Geschäftsmarkt und später den iPod. Letzterer ist wegen seiner Fähigkeiten als Musikspieler populär geworden, seit kurzer Zeit dient er allerdings als Daddelmaschine: Im iTunes-Store gibt's für wenige Euro Spiele – unsere Tabelle rechts zeigt Euch das Sortiment. Weil Apple bekannt dafür ist, die Lizenz-Zügel streng in der Hand zu halten, haben sich bislang nur wenige Hersteller beteiligt. Der Branchengigant Electronic Arts darf nicht fehlen, auch die Handy-Spezialisten von Gameloft sind mit dabei sowie eine Handvoll unverwüstlicher Retro-Klassiker. Ausschließlich zum Zocken lohnt ein iPod derzeit aber nicht, denn das Sortiment besteht vor allem aus Häppchen für zwischendurch und dürfte sich angesichts der ungewöhnlichen Clickwheel-Steuerung nicht groß erweitern.

Ändern könnte sich das, wenn iPhone und iPod Touch stärker in den Mittelpunkt rücken. Die bisher verfügbaren Spiele funktionieren damit zwar nicht, dafür geben Flashgames via Webbrowser einen Vorgeschmack auf die Möglichkeiten. Dass Touchscreen-Steuerung



Sieht so ein mögliches Apple-Handheld aus? Der iPod Touch kann zwar nur Spiele aus dem Web nutzen, hätte aber ansonsten bereits alle wichtigen Voraussetzungen.

Der neue iPod Classic glänzt mit schickem und großem Display, allerdings laufen auf ihm nicht alle Spiele.



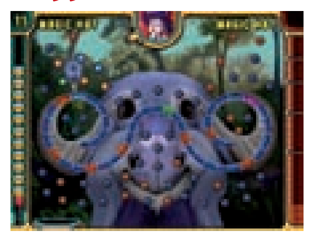
Zukunftsweisend? iPod-Spiele kauft man bereits jetzt nur via Download im iTunes-Store.

Pole Position Remix



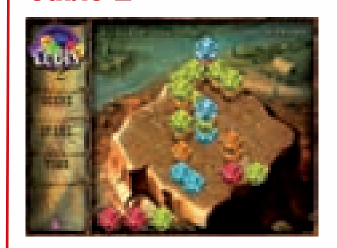
Im Gegensatz zu den anderen Namco-Oldies haben sich die Entwickler bei der Umsetzung des Retro-Rennspiels mehr Mühe gegeben. Lenkung und Grundprinzip sind zwar ganz klassisch geblieben, doch das passt gut zu den Möglichkeiten des iPod. Dafür gibt's eine sichtlich aufgebohrte Grafik und freischaltbare Extras zur Motivation. Netter Gag: Auf den Werbetafeln prangen Eure CD-Cover.

Peggle



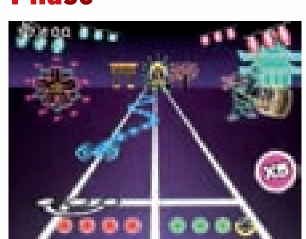
Was für Japaner das obskure Glücksspiel Pachinko, ist für westliche Zocker "Peggle". Hier wie da schießt man kleine Kügelchen in ein Spielfeld und hofft, dass sie möglichst günstig fallen, um Ziele und Punkte abzuräumen. Das hört sich simpel an, entwickelt aber einen eigentümlichen Reiz und motiviert immer wieder für eine Runde zwischendurch – ideal für mobile Musikhörer (und -spieler).

Cubis 2



Knobeleien mit Dreierreihenbildung gibt es viele, "Cubis 2" kann dem oft verwendeten Prinzip dennoch frische Aspekte abgewinnen. Durch die Stapellogik der Würfel und verschiedene Eigenschaften der Klötze kommt eine Menge Tiefgang ins Spiel, ohne dass das Verständnis leidet. So einfach und zugänglich wie ein "Tetris" ist's zwar nicht, aber interessantes Futter für die grauen Zellen.

Phase



Die Macher von "Phase" nennen sich Harmonix und gelten als die Könige der Musikspielwelt – "Guitar Hero" und "Rock Band" auf den Konsolen sei's gedankt. Für den iPod-Ausflug orientieren sie sich an ihren früheren Werken: Statt auf virtuellen Klampfen in die Saiten zu greifen, sollt Ihr hier heranscrollende Symbole abfangen – interessant wird's, weil eigene Songs gezockt werden können.

funktioniert, hat der Nintendo DS bewiesen. Apple hätte das Zeug, die Vorzüge von Sonys und Nintendos Geräten zu vereinen: Das noble iPod-Image spricht PSP-Liebhaber an, während die handliche Bedienung das DS-Lager locken könnte – allerdings nur, wenn der Preis erschwinglich bleibt. Zukunftsgerichtet ist der mögliche Vertriebsweg: Ein Apple-Handheld dürfte auf digitale Lieferung der Software via iTunes-Store setzen, wodurch unhandliche physische Datenträger der Vergangenheit angehören.

Offiziell angekündigt ist nichts. Der Konzern hält sich bedeckt, doch diese Patentanmeldung spricht eine deutliche Sprache. Über kurz oder lang erwarten wir eine mobile Konsole von Apple, die für mehr Aufsehen sorgen dürfte als so manch anderer Versuch. So dürfte sie kaum mit den Akzeptanzschwierigkeiten zu kämpfen haben wie etwa Nokias N-Gage-Plattform – wenn Apple ernst macht mit ihrem 'iGames', dürfen sich PSP und DS warm anziehen.

Derzeit erhältliche iPod-Spiele

Name	Entwickler	Genre	läuft auf iPod... 5. Gen	Nano 3.Gen	Classic
Bejeweled	PopCap	Denken	X	-	-
Block Breaker Deluxe	Gameloft	Reaktion	X	X	X
Bomberman	Hudson	Reaktion	X	X	X
Brain Challenge	Gameloft	Denken	X	X	X
Chess & Backgammon	Gameloft	Denken	X	X	X
Cubis 2	Fresh Games	Denken	X	X	X
iPod Quiz	Apple	Denken	X	-	-
Lost: The Game	Gameloft	Abenteuer	X	-	-
Mahjong	Electronic Arts	Denken	X	-	-
Mini Golf	Electronic Arts	Sport	X	-	-
Ms. Pac-Man	Namco-Bandai	Reaktion	X	X	X
Musika	Sony BMG	Reaktion	X	-	-
Naval Battle	Gameloft	Denken	X	X	X
Pac-Man	Namco-Bandai	Reaktion	X	X	X
Peggle	PopCap	Reaktion	X	X	X
Phase	Harmonix	Reaktion	X	X	X
Pirates of the Caribbean: Aegir's Fire	Disney	Abenteuer	X	X	X
Pole Position Remix	Namco-Bandai	Rennspiel	X	X	X
Royal Solitaire	Electronic Arts	Denken	X	-	-
Sims Bowling, The	Electronic Arts	Sport	X	X	X
Sims Pool, The	Electronic Arts	Sport	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Sega	Reaktion	X	X	X
Sudoku	Electronic Arts	Denken	X	X	X
Tetris	Electronic Arts	Denken	X	X	X
Texas Hold'em	Apple	Denken	X	X	X
Vortex	Apple	Reaktion	X	-	-
Yahtzee	Electronic Arts	Denken	X	X	X
Zuma	PopCap	Reaktion	X	-	-

Wirtschaft

Games Convention vor dem Aus

Gerüchte gab es schon länger, seit Ende Februar steht es fest: Die Games Convention in Leipzig findet 2008 zum letzten Mal statt. Das heißt aber nicht, dass Deutschland danach ohne Spielemesse dasteht. Als Nachfolge-Veranstaltung wird die GAMESCom ab 2009 in Köln ihre Pforten öffnen – statt Ende August dann immer Mitte September.

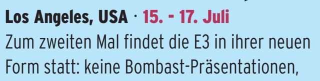
Hauptgrund für den Wechsel sind nach Angaben des Branchenverbandes BIU die besseren Möglichkeiten des neuen Standorts: So erwartet man sich wachsende Besucherzahlen, nicht zuletzt dank größerer Hotelkapazitäten und besser Verkehrsanbindung speziell für internationale Teilnehmer.

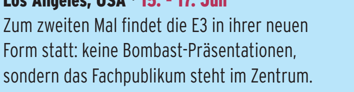
Überraschend ist dieser Wechsel nicht, er birgt sowohl Chancen als auch Risiken. Ob die angedachte Expansion wirklich funktioniert, werden wir 2009 sehen.



Messe-Termine







E3 Electronic Entertainment Expo
Los Angeles, USA · **15. - 17. Juli**
Zum zweiten Mal findet die E3 in ihrer neuen Form statt: keine Bombast-Präsentationen, sondern das Fachpublikum steht im Zentrum.

Games Convention
Leipzig · **20. - 24. August**
Auf Wiedersehen, Leipzig: Die letzte GC verspricht schon jetzt, noch größer und umfangreicher zu sein als letztes Jahr.

Penny Arcade Expo
Seattle, USA · **29. - 31. August**
Von den Machern des gleichnamigen Webcomics initiierte Veranstaltung, die inzwischen zum wichtigen USA-Event wurde.

Internationale Funkausstellung
Berlin · **29. August - 3. September**
Obwohl Unterhaltungstechnik im Mittelpunkt steht, gibt's auch Spiele zu bewundern.

Games Convention Asia
Singapur · **18. - 20. September**
Der Fernost-Ableger der GC konnte bei dem Debüt 2007 viele Interessenten locken.

E for All
Los Angeles, USA · **3. - 5. Oktober**
Der US-Versuch einer Publikumsmesse will beim zweiten Mal interessanter sein.

Tokyo Game Show
Tokio, Japan · **9. - 12. Oktober**
Traditionell stellen japanischen Firmen (mit Ausnahme von Nintendo) ihre wichtigsten Neuheiten zuerst hier der Öffentlichkeit vor.

Spiele

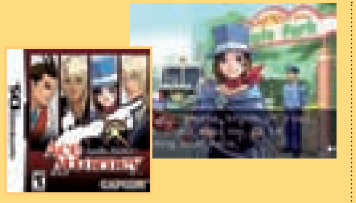
Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



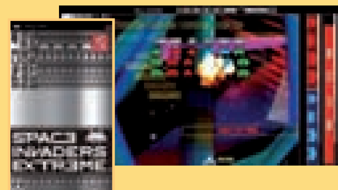
1. Professor Layton (Nintendo DS)

Bei seinem ersten Abenteuer verschlägt es den Professor in "the Curious Village". Dort marschiert er nach traditioneller Point & Click-Manier durch den Ort und knobelt sich in über 100 Rätselaufgaben zur Lösung des Geheimnisses. Die originelle Verknüpfung von Denksport und Abenteuer fesselt an den DS, auch wenn ein paar Sprachbarrieren bremsen. Noch ist es für Europa nicht angekündigt.



2. Apollo Justice (Nintendo DS)

Ein neuer "Ace Attorney" nimmt den Platz von Capoms Serienhelden Phoenix Wright ein – ansonsten hat sich bis auf ein paar DS-spezifische Untersuchungsmethoden nichts geändert. Wieder klickt Ihr Euch durch originelle Kriminalgeschichten und beweist die Unschuld Eurer Mandanten. Ein Europa-Veröffentlichung ist zwar angekündigt, dürfte aber noch länger auf sich warten lassen.



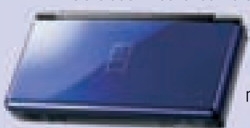
3. Space Invaders Extreme (PSP)

Kaum zu glauben: Es erscheint nach diversen Katastrophen-Updates doch noch eine "Space Invaders"-Neuauflage, die Spaß macht und den Shoot'em-Up-Oldie gelungen modernisiert. Das Erfolgsrezept: Neben wahnwitzigen Extrawaffen und gelungenen Endbossen wird alles in eine psychedelische Bild- und Klanghülle gesteckt, die u.a. an "Lumines" erinnert. Übrigens: Für den DS gibt es das Spiel auch.

Kurzmeldungen

Lasst Wanzer sprechen
Nach der jüngsten "Final Fantasy"-Flut hat Square-Enix eine SciFi-lastige Serie in den hauseigenen Archiven aufgestöbert und setzt diese mit (vorerst) einer DS-Episode fort. Bei "Front Mission 2089: Broder of Madness" setzt Ihr die 'Wanzer'-Mechs strategisch geschickt ein. Die Konsolen-Vorgänger erschienen allesamt nicht in Europa, der Handheld-Fassung räumen wir aber bessere Chancen ein.

Nintendo ist blau
Mit so vielen Gerätefarben wie die Konkurrenz von Sony kann Nintendo nicht aufwarten, in den USA gibt es jetzt aber eine neue DS-Variante. Die nennt sich 'Cobalt-Black' und hat einen tiefblauen Deckel sowie einen schwarzen Boden. Eine Veröffentlichung auf unserem Kontinent ist derzeit nicht angekündigt.



Beim zweiten Mal wird alles anders
Erinnert Ihr Euch noch an Gizmondo? Die elektronische Version einer eierlegenden Wollmilchsau sollte 2005 als digitale Wundermaschine die Konkurrenz mit Zusatzfunktionen wie Bewegungssensor und GPS übertrumpfen. Heraus kam ein kolossaler Flop, der technisch nur mäßig überzeugte, während die Luxus-Eskapaden der Firmenchefs die Schlagzeilen beherrschten. Nun will ein ehemaliges Aufsichtsratsmitglied aus Schweden dem gescheiterten Gerät doch noch zum Erfolg verhelfen, allerdings gibt es bereits die ersten Rückschläge: Statt den Neustart wie angepeilt im Mai einzuläuten, ist er vorerst auf "Ende 2008" verschoben worden - wir bleiben skeptisch...

Das gibt tierische Prügel
Derzeit werden DS-Besitzer reichhaltig mit Beat'em-Ups basierend auf Anime-TV-Serien beglückt, in Kürze gibt es ein passendes Kontrastprogramm. "Kung-Fu Panda" orientiert sich am gleichnamigen Dreamworks-Animationsfilm. Ab Juni können Styluskämpfer mit den sonst so gemütlichen Bären flotte Handkantenabenteuer erleben.



Und sie läuft und läuft und läuft...
Wer seine PSP Slim & Lite besonders lange am Stück benutzen will, schaut ab Mitte März nach Japan: Dort erscheint ein neuer Akku (komplett mit passender Deckelklappe), der mit einer Kapazität von 2200 mAh etwa elf Stunden Betriebsdauer verspricht. Kosten wird das gute Stück umgerechnet etwa 40 Euro. Wir hoffen auf einen Verkauf auch in Europa, Sony schweigt sich bislang aus.

Hardware

PSP im Farbrausch









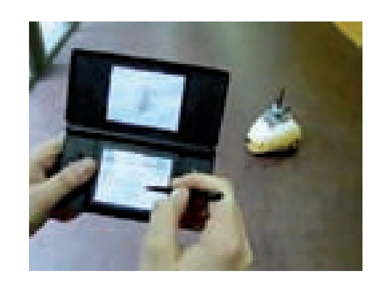
Dass Handhelds und Konsolen über die Jahre in verschiedenen Farb-Varianten angeboten werden, ist keine neue Erfindung. Schon den Game Boy Pocket gab es in sechs colorierten Ausführungen für jeden Geschmack. Doch Sony schießt mit der PSP den Vogel ab: Anfangs war das Edel-Handheld nur in Schwarz erhältlich, inzwischen können mobile Zocker aus stolzen 24 Alternativen wählen. Wie so oft gibt es die größte Auswahl in Japan, wo einige Spezial-Editionen zusammen mit wichtigen Spielen veröffentlicht wurden – u.a. zu "Metal Gear Solid Portable Ops" und "Crisis Core: Final Fantasy 7". Auch Pastell-Farbtöne sind vor allem in Fernost präsent, während knallige Varianten wie die pinke PSP oder das quietschgelbe "Simpsons"-Modell auf westliche Geschmäcker zielen. *Mobile Gamer* hat sämtliche PSPs – sowohl im alten als auch im Slim & Lite-Format – zusammen getragen: Sucht Euch aus, welche Farbe Euch am besten gefällt.

1) Nur im Sammelpack mit einem Spiel erhältlich

2) Wurde nur auf der jap. PSP-Website verkauft

DS lenkt Mini-Robots

Als Teil ihres Ingenieur-Studiums haben sechs Franzosen den Nintendo DS zur kabellosen Fernsteuerung für kleine Robotor umfunktioniert. Die 'Pekee' genannten Geräte lassen sich frei programmieren und per WiFi-Verbindung kontrollieren – genau hier kommt der DS ins Spiel. Mithilfe eigener Software haben die Studenten das Handheld so getunt, dass Kommandos von Steuerkreuz, Touchscreen und Mikrofon übertragen werden. Als besonders gelungenes Gimmick kommt sogar ein eigens gebasteltes Modul mit Bewegungssensor zum Einsatz, so dass der Kontrolleur dem Robotor mit Gesten Befehle erteilen kann. Da es sich nur um ein Forschungsprojekt handelt und ohne fachkundige Tricksereien nicht für jedermann nachvollziehbar ist, können wir leider nicht zum Roboterherrscher werden – aber vielleicht überlegt sich Nintendo ja, die Idee selbst umzusetzen...



Coming Soon: Mobile Spiele von März bis Mai



Nintendo DS

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs	Daedalic	Abenteuer	März
Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	Abenteuer	27. März
Bust-A-Move	THQ	Reaktion	März
Clever! Das Spiel, das Wissen schafft	CDV	Denken	20. März
Denksport Center	Sega	Gehirn-Jogging	20. März
Dr. Reiner Knizias Logik-Coach	Eidos	Gehirn-Jogging	14. März
Draglade	Digital Bros	Action	März
Dragon Quest Monsters: Joker	Square-Enix	Abenteuer	14. März
Dungeon Explorer	Eidos	Abenteuer	28. März
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix	Abenteuer	21. März
Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Vivendi	Abenteuer	März
Jackass: The Game	Empire	Reaktion	28. März
Know-how der Zauberkunst	Nintendo	Zauberkasten	14. März
Mindstorm	THQ	Gehirn-Jogging	März
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer	Sega	Abenteuer	20. März
Neves	Ignition	Denken	4. April
Ninja Reflex	Electronic Arts	Reaktion	13. März
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	28. März
Stratego: Next Edition	Ubisoft	Denken	8. Mai
Zoo Tycoon 2	THQ	Denken	März



Sony PSP

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	9. April
Bomberman Land	Eidos	Reaktion	März
Boulder Dash Rocks	10tacle	Denken	27. März
Dungeon Explorer	Eidos	Abenteuer	28. März
FlatOut: Head On	Empire	Rennspiel	14. März
Geheimnisse der Spiderwicks, Die	Vivendi	Abenteuer	März
God of War: Chains of Olympus	Sony	Action	26. März
Iron Man	Sega	Action	2. Quartal
King of Clubs	Oxygen	Sport	April
Metal Gear Solid Portable Ops Plus	Konami	Abenteuer	27. März
MX vs. ATV Untamed	THQ	Rennspiel	März
Offroad	Empire	Rennspiel	21. März
Pimp My Ride	Activision	Rennspiel	März
Riviera: The Promised Land	505 Games	Abenteuer	April
Spinout	THQ	Reaktion	21. März
UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Sport	17. April
Ultimate Board Games	Empire	Denken	11. April
Warriors Orochi	Koei	Action	28. März
Williams Pinball	System 3	Reaktion	2. Quartal
World Championship Poker 3	505 Games	Denken	März
WW2: Battle Over the Pacific	Midas	Action	April

Mini-Previews >>



Zug um Zug taktiert Ihr mit den Einheiten auf der Karte und vergrößert Euren Einflussbereich.



In die Kämpfe könnt Ihr (wie bei "Advance Wars") nicht eingreifen.

Civilization Revolution

Denken >> Aufbau-Strategie

Als Schöpfer einer Zivilisation durchlebt Ihr 6.000 Jahre Zeitgeschichte.



Civilization Revolution

PSP | DS

Entwickler	>> Firaxis, USA
Hersteller	>> Take 2
Termin	>> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 70-90 VON 100

Komplexes Strategiespiel für die Hosentasche: Die Vorlage ist ausgezeichnet, hoffentlich bleibt's übersichtlich.

Bereits auf dem PC machte sich die "Civilization"-Reihe einen Namen als momumentales Strategie-Epos. Nun soll das bewährte Spielprinzip auch auf dem DS für Langzeitspaß sorgen. 4.000 Jahre vor Christus gründet Ihr eine neue Siedlung in unbekannter Umgebung: der Grundstein für Euer Imperium. Schnell müssen Arbeiter her, um die Nachbarfelder in Ackerland zu verwandeln. Mit Minen beutet Ihr daneben Rohstoffe aus, die für den Bau von Einheiten bitter nötig sind. Und davon gibt's eine Vielzahl: Reiter erforschen das in Quadrate eingeteilte Land, während Fußsoldaten die Stadt schützen und Schiffe unbewohnte Inseln entdecken. Siedler gründen neue Städte und Straßen sorgen für einen florierenden Handel. Außerdem sollte die Forschung nicht vernachlässigt werden. Schließlich bestimmt Ihr vom Alphabet bis hin zur Lasertechnik den wissenschaftlichen Fortschritt Eurer Zivilisation.

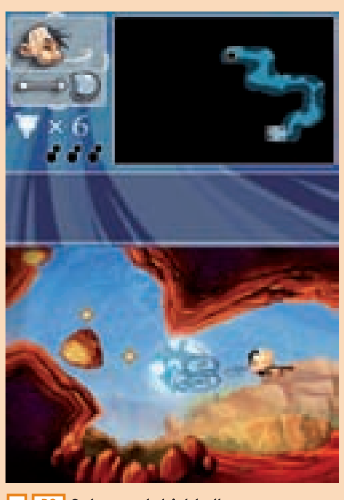
Weiterhin begegnet Ihr Nachbarvölkern, die wie Ihr einzigartige Fähigkeiten besitzen. Geht mit Bedacht vor: Mit übermächtigen Völkern solltet Ihr lieber Bündnisse schließen als gleich zum Angriff zu schreiten.

Nicht zuletzt optisch erinnert die DS-Fassung an den ersten "Civilization"-Teil, der bereits 1991 für heimische Computer erschien. Dabei überrascht der für Handheld-Verhältnisse große Umfang, der nur wenig Abstriche zur Vorlage machen muss. Die Rundentaktik steuert Ihr mit Pad oder Stylus.

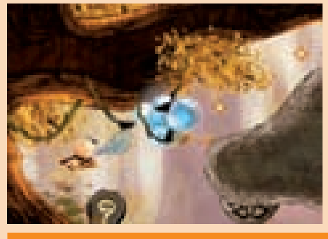
Soul Bubbles

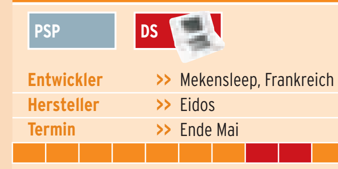
Reaktion >> Geschicklichkeit

"LocoRoco" gehört zu den originellsten Spielen, die PSP-Besitzer den DS-Kollegen voraus haben. Die können dafür in Kürze einen Geschicklichkeitsspaß genießen, der einige Ideen der Knuddelblobs aufgreift und zu einem eigenen Abenteuer aufbereitet. Als Hüter eines Seelen-Grüppchens müsst Ihr die ätherischen Wesen durch gefährliche Szenarien ans Ziel bringen. Das geschieht, indem Ihr sie in eine Luftblase hüllt und per Stylus-Wischer herumpustet. Weicht spitzen Kanten aus und teilt Eure Blase in mehrere Teile, um so durch enge Passagen zu gelangen. Das funktioniert in der Vorabversion bereits prima und bietet viel Raum für originelle Geschicklichkeitseinlagen. Dazu gesellt sich eine stilvolle Fantasy-Optik, die eine hübsche Abwechslung vom sonst üblichen Knallbunt-Allerlei darstellt.



Gut gepustet ist halb gewonnen: Die Karte zeigt Euch, wo Ihr schon wart.





Soul Bubbles

PSP | DS

Entwickler	>> Mekensleep, Frankreich
Hersteller	>> Eidos
Termin	>> Ende Mai

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Ideenreicher Geschicklichkeitsspaß mit gefälliger Grafik und durchdachter Nutzung des Touchscreens.

N+

Reaktion >> Geschicklichkeit



PSP Kleiner Ninja, große Gefahren: Die bildschirmgroßen Levels sind oft tückisch.

Ursprünglich als PC-Shareware-Spiel geboren, fordert "N+" demnächst auf Handhelds Eure Fingerfertigkeit. Als hüpfender Winzninja müsst Ihr Goldstücke sammeln und Türen öffnen, ohne von zahlreichen Gefahren wie Minen und automatischen Geschützen zerlegt zu werden oder in den Tod zu stürzen - simpel, aber fesselnd.

N+



Entwickler	>> Silverbirch Studios, USA
Hersteller	>> Atari
Termin	>> 2. Quartal

PERSPEKTIVE 65-80 VON 100

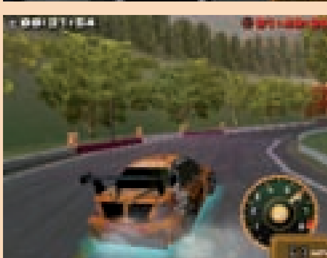
Trügerisch simpler Reaktionstest auf einem Bildschirm, der herausfordert und gleichzeitig fesselt.

Race Driver Grid

Rennspiel >> Simulation

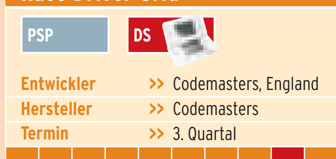
Die hochkarätige DS-Flitzerei "DTM Race Driver 3: Create & Race" gibt es noch nicht lange, schon bereitet Codemasters den nächsten Teil vor. Bei "Grid" werden die Stärken des Taschenrasers konsequent ausgebaut: Der umfangreiche Karrieremodus führt diesmal rund um die Welt und setzt regionale Schwerpunkte. In Europa saust Ihr über bekannte Pisten wie den Nürburgring, in den USA warten Stadtkurse und in Japan steht Drift im Vordergrund. Dazu kommt wieder der leistungsstarke Editor, mit dem eigene Strecken gebastelt werden. Außerdem dürft Ihr Euch diesmal sogar online mit menschlicher Konkurrenz messen. Sieht es dann auch noch einen Tick besser aus als der Vorgänger, wird's ein Hit.





DS Egal ob Stadtkurs (oben) oder Bergdrift (unten): Diesmal liegt der Schwerpunkt auf Abwechslung.

Race Driver Grid



Entwickler	>> Codemasters, England
Hersteller	>> Codemasters
Termin	>> 3. Quartal

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Ausgereiftes Rennspektakel mit massenhaft Kursen und ansprechendem Fahrverhalten - die DS-Pole-Position winkt.

New International Track & Field

Sport >> Mehrkampf

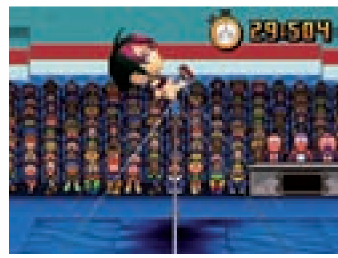


DS Evil Rose hat's drauf: Die Wrestlingfrau zeigt, dass sie mit ihren Muckis auch schwere Gewichte stemmt.

In Ausgabe 9 haben wir Euch das erste Mal von Konamis putziger Handheld-Olympiade berichtet, inzwischen konnten wir eine neue Fassung mit mehr Charakteren und Disziplinen anspielen. Wie der Sega-Konkurrent "Mario & Sonic" tretet Ihr zu allerhand Sportarten an, bei denen der Schwerpunkt auf deftigem Stylus-Einsatz liegt: Rasantes Hin- und Herwischen zur Beschleunigung oder flotte rhythmische Kreisbewegungen geben Euren Athleten Power, bevor gezielte Aktionen zum Einstellen von Sprung- oder Wurfwinkel fällig werden.

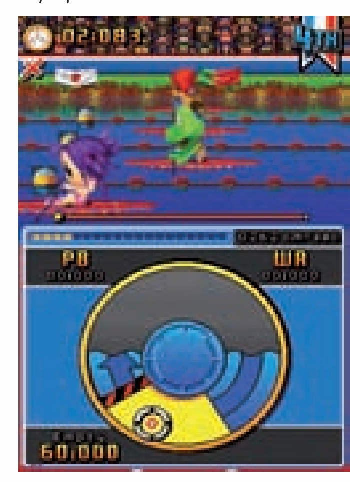
Neben den üblichen Leichtathletik-Disziplinen dürft Ihr u.a. als Schwimmer, Kunstturner, Gewichtheber, Ruderer oder Radfahrer ran. 24 Wettbewerbe warten auf Euch, darunter auch Schießübungen, bei denen ausnahmsweise Zielvermögen statt Muskelkraft zählt.

Neben normalen Sportlern gibt sich eine Riege an Konami-Stars die Ehre, die von Retrogröße Frogger bis zum "Silent Hill"-Fiesling Pyramidhead reicht - selbst eine Vertreterin des Frauenwrestlings "Rumble Roses" gibt sich in putziger Anime-Fassung die Ehre.



DS Beim Kunstturnen braucht Ihr genug Schwung, um Saltos zu schaffen.

Grafisch überzeugt "New International Track & Field" mit flüssigen Animationen und schicker Umgebung, an der Steuerung dürfen die Entwickler aber noch feilen. Einige Disziplinen sind derzeit sehr simpel, andere dagegen wegen pingeliger Abfrage frustrierend, weil Ihr z.B. den Absprungknopf per Stylus punktgenau treffen müsst, gleichzeitig aber auf den oberen Bildschirm schauen sollt. Wird das verbessert, winkt eine spaßige Olympiade.



DS Beim Rudern kommt es auf den Rhythmus an: Wer zu schnell oder zu langsam kreist, verliert an Tempo.

New International Track & Field

PSP DS

Entwickler	>> Sumo Digital, England
Hersteller	>> Konami
Termin	>> Juni

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Witzige Handheld-Olympiade mit vielen Disziplinen und launiger Optik, aber noch Macken bei der Steuerung.



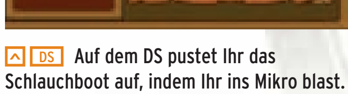
Indiana Jones
Die legendären Abenteuer

Familienfreundliche Abenteuer und eine Portion Humor: Geht das Lego-Konzept auch mit dem Abenteurer auf?

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP "Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer" macht alleine eine Menge Spaß. Mit einem menschlichen Partner werden die knuffigen Eskapaden noch spannender: Stimmt Euch ab, um das Schalterrätsel im Bild zu lösen.



DS Auf dem DS pustet Ihr das Schlauchboot auf, indem Ihr ins Mikro blast.

Schätze haben etwas Magisches an sich. Ob Gollum in "Der Herr der Ringe" oder Johnny Depp in seinen wilden Piratengeschichten – wer einen Schatz finden will, nimmt große Strapazen auf sich. Nicht anders geht es uns bei der *Mobile Gamer*: Wir bereisen fremde Länder auf der Suche nach Neuigkeiten zu launigen Schätzen, die Ihr im Heft und mit Eurem Handheld bestaunen dürft. Dabei begegnen wir fremdländischen Kulturen und anderen Schatzsuchern, die uns die leckersten News wegschnappen wollen. Als uns vor einiger Zeit ein geheimes Dokument erreichte, das von einer Kooperation zwischen Activision, LucasArts und Lego berichtete, war unser Forscherdrang geweckt. Flugs den braunen Abenteurerhut aufgesetzt, die Peitsche eingepackt und schon begeben wir uns auf die Jagd nach dem verlorenen Kindheitstraum.

"Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer" heißt das verheißungsvolle Projekt und wird, wenn uns nicht vorher knallgrüne Plastikkrokodile verspeisen, in der nächsten Ausgabe zum Test eintreffen. Wir haben jedoch keine Mühen gescheut, um Euch bereits diesmal erste Ergebnisse unserer Suche nach Indys gesammelten Abenteuern vorzustellen.

"Lego Indiana Jones" erscheint nicht nur für sämtliche Konsolen, auch Nintendo DS und Sony PSP werden bedacht – mit jeweils deutlich unterschiedlichen Versionen. Stellt Euch also darauf ein, dass Ihr exklusiv auf dem DS Schlauchboote mittels Mikrofon aufpustet; zum Weiterkommen im Spiel werden derartige Einlagen aber nicht zwingend notwendig sein.

Reise, Reise

Grundsätzlich geht es aber in beiden Versionen um das Gleiche: Ihr spielt mit Lego-Indy und seinen Gefolgsleuten die Story der ersten drei Filme nach und reist um die Welt, um an exotischen Schauplätzen nach großartigen Schätzen zu suchen. Wohin es Euch überall verschlägt, lest Ihr im Infokasten auf der nächsten Seite. Im Verlauf Eurer Abenteuer geben sich Action-Sequenzen, knifflige Geschicklichkeitseinlagen, die Ihr oftmals nur im Team lösen könnt, und irre komische Zwischensequenzen die Klinke in die Hand. Im Gespräch mit der Co-Produzentin Kellam Eanes haben wir erfahren, dass die ohnehin schon lustigen Filmvorlagen als Spiel noch eine Prise witziger inszeniert werden. Ironische Neuinterpretationen berühmter Filmszenen kennen wir bereits aus "Lego Star Wars", der erste Indy-Trailer verspricht ein ebenso spaßiges Erlebnis zu werden.

Schauplätze und Schätze der Indiana-Jones-Trilogie

Utah (USA)
Indy entwendet zwielichtigen Schatzsuchern das Kreuz des Coronado. Danach beginnt die Suche nach seinem Vater und dem Heiligen Gral.

Venedig (Italien)
Keine Schätze, dafür viel Action und ein Hinweis, wo sich Dr. Jones senior aufhält.

Österreich (bei Salzburg)
Indys Vater wird auf Schloss Brunwald festgehalten. Die Flucht gelingt und beide reisen nach Berlin, um das Tagebuch zu holen.

Nepal
Indy benötigt den kompletten Stab des Ra. Das Kopfstück befindet sich im Besitz seiner verflossenen Liebe Marion Ravenwood. Es verrät, wie der Stab im Kartenraum eingesetzt werden muss, damit die Sonne das Versteck der Bundeslade preisgibt.

Washington D.C. (USA)
Die Bundeslade wird in einem riesigen Lager der US-Regierung deponiert, wo sie niemals jemand finden soll.

USA
Indiana Jones arbeitet hier als Professor.

Deutschland (Berlin)
Mit einer List bekommt Indiana Jones das gesuchte Tagebuch und trifft auf Adolf Hitler, der es irrtümlich signiert.

Shanghai (China)
Der zweite Film beginnt in Shanghai, wo Indy ein Geschäft mit der Asche des Nurhachi machen möchte und nur knapp einem Attentat entgeht. Er flüchtet mit seinen neuen Freunden Wilhelmina Scott und dem chinesischen Jungen Short Round ins indische Delhi.

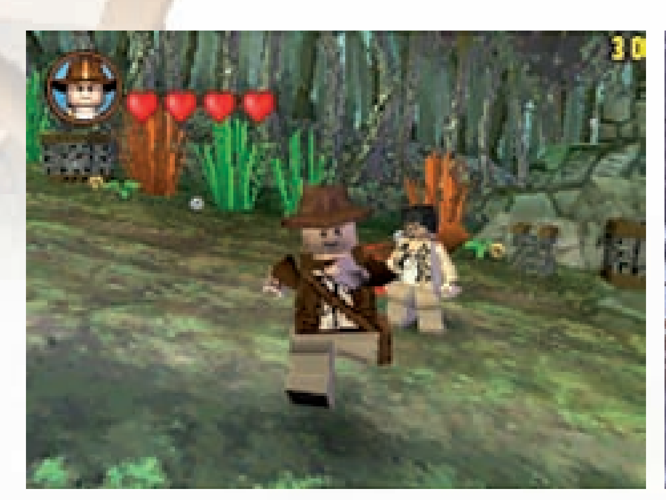
Delhi (Indien)
In Indien erreicht Dr. Jones ein kleines Dorf. Von dort aus beginnt die Suche nach einem verschwundenen Sankara-Stein. Im Verlauf des Films findet Indy weitere Exemplare dieser mysteriösen Steine; bis auf einen gehen aber alle im Endkampf verloren.

Peru
Gleich zu Beginn des ersten Films findet Indy einen goldenen Götzen in einem Tempel, löst dabei aber dessen Fallenmechanismus aus. Nach seiner Flucht klaut ihm Erzfeind Bellocq den Schatz.

Geheime Mittelmeerinsel
Auf einer nicht näher bekannten Insel öffnen die Deutschen die Bundeslade und werden von übernatürlichen Mächten getötet. Indy und Marion überleben, weil sie die Augen geschlossen halten.

Kairo (Ägypten)
In Kairo spürt Indiana Jones mithilfe des Stabes des Ra die Bundeslade auf. Darin sollen sich die Steintafeln Mose befinden, auf denen die Zehn Gebote verzeichnet sind. Eine Armee, welche die Bundeslade vor sich herträgt, soll unbesiegbar sein. Indy verliert die Lade vorübergehend an die Nazis.

Staat Hatay (heutige Türkei)
Auf dem Gebiet der heutigen Türkei entbrennt der finale Kampf um den Heiligen Gral. Aus diesem 'einfachen Becher eines Zimmermannes' soll Jesus Christus beim Letzten Abendmahl getrunken haben. Wer von ihm kostet, soll ewig leben. Das Wasser aus dem Kelch heilt Indys Wunden.



DS Mit Stoppelbart, Schlapphut und zerknittertem Hemd sieht Dr. Jones zum Brüllen witzig aus.

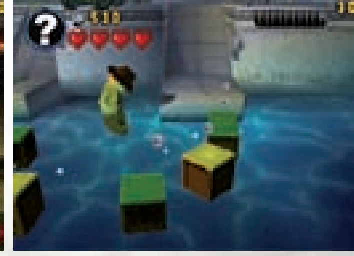


DS Indy kommt viel in der Welt herum: Im verschneiten Hochgebirge absolviert Ihr ein kleines Schalterrätsel, um die Brücke funktionsfähig zu machen.

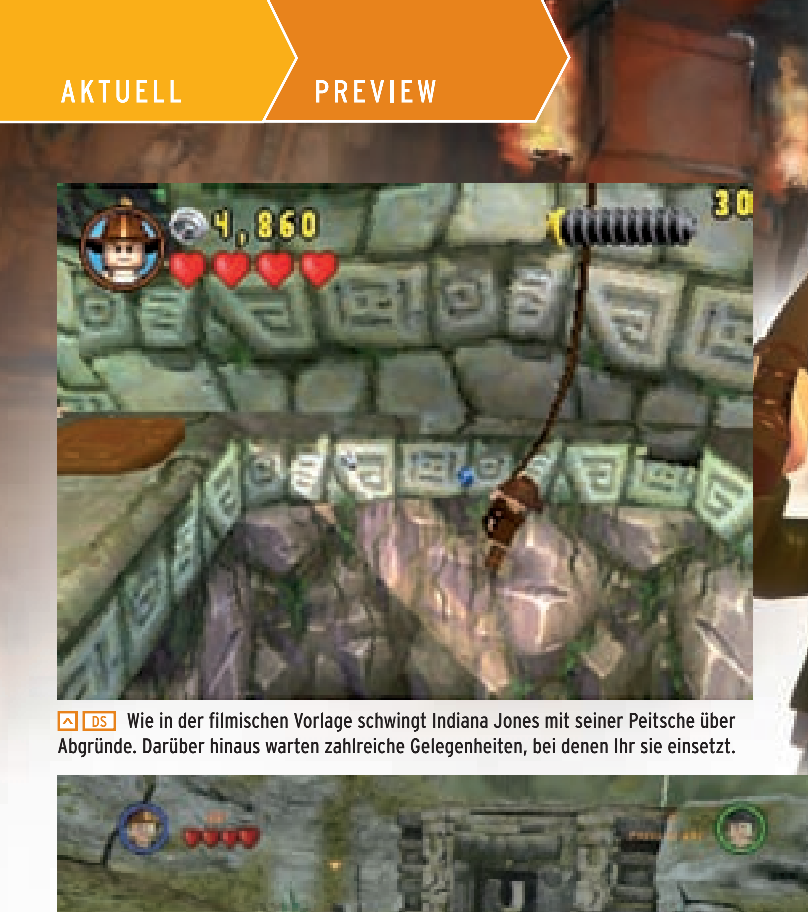
Euch erwarten Dschungellandschaften, Tempel, Höhlen und düstere Gruften. Auf dem DS gibt es sogar besondere Fahrzeugmissionen, in denen Ihr beispielsweise mit einer Lore durch das Bergwerk des zweiten Films düst und blitzschnell entscheiden müsst, wie es an Weichen weitergehen soll. Wie schon in "Lego Star Wars" seid Ihr immer mindestens zu zweit unterwegs. Entweder übernimmt der Computer den zweiten Charakter und Ihr wechselt auf Knopfdruck, oder Ihr schnappt Euch einen Freund und geht als Team auf Schatzsuche. Die perfekte Gelegenheit für Eltern, die Indy noch aus dem Kino kennen, mit ihrem Nachwuchs gemeinsame Sache zu machen! Im Duett löst Ihr einfache Schalterrätsel und sammelt Lego-



DS Zusammen mit Eurem Partner aktiviert Ihr diese Plattformen, um an das Artefakt zu gelangen.



DS Nach all der Grübelei tun klassische Hüpfpassagen gut. Unterwegs sammelt Ihr Legosteine.



DS Wie in der filmischen Vorlage schwingt Indiana Jones mit seiner Peitsche über Abgründe. Darüber hinaus warten zahlreiche Gelegenheiten, bei denen Ihr sie einsetzt.

PSP Bevor sich diese Pforte öffnet, baut Ihr die beiden Schalter zusammen. Mit einem Helfer seid Ihr schneller fertig.

steinchen von besiegten Gegnern. Mit denen erwerbt Ihr zwischen den Levels witzige wie hilfreiche Cheats oder schaltet rund 60 Charaktere frei.

Für Ruhm und Ehre

Im Vergleich zu früheren Lego-Abenteuern gibt sich Indy deutlich athletischer. Auf der Flucht vor der berühmten Felskugel springt Euer Held über Abgründe, legt artistische Doppelhopser hin und rollt nach der Landung elegant ab. Krokodilverseuchte Flüsse bezwingt Indy, indem er an Lianen zur anderen Seite schwingt. Landet Ihr doch im Wasser, schwimmt Ihr möglichst schnell in Sicherheit. Besonders beeindruckend fanden wir, wie sich Dr. Jones mit einer Hand an Felskanten klammert, wenn mal wieder ein Sprung daneben ging. Indys wichtigstes Utensil ist auch in der Plastiksteinchenwelt die Peitsche. Mit der aktiviert Ihr Schalter oder haltet Gegner in Schach. Die Entwickler versprachen übrigens, die Peitsche zu einem vielseitigen Gegenstand zu machen, um den Spieler zum Ausprobieren zu ermuntern.

Klar, dass auch Indys Begleiter individuelle Stärken haben. Seine verflossene Liebe Marion Ravenwood schickt Affen an schwer erreichbare Stellen, Marcus Brody hingegen schlittert via Regenschirm an Seilen entlang, Satipo kann besser graben als Euer Schlapphut-Held und spürt ungewöhnliche Objekte auf.

Am Ende unserer Abenteuerreise angelangt stellen wir fest: "Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer" knüpft an den Stärken der "Lego Star Wars"-Spiele an und erweitert die spielerischen Möglichkeiten. Uns erwartet ein bunter Strauß an Spielideen, der zwar nicht vor Innovationen strotzt, dafür durch einfache Zugänglichkeit und charmanten Humor generationsübergreifend begeistert. Und das gibt's (leider) nicht so häufig. Wir freuen uns! *mh*

Mobile Gamer im Gespräch mit Co-Produzentin Kellam Eanes

***Mobile Gamer*: In den Filmen gibt es zerfließende Gesichter und herausgerissene Herzen. Das könnte Eltern besorgen. Wie geht Ihr im Spiel mit dieser drastischen Gewalt um?**

Kellam Eanes: Wir denken natürlich an die jüngeren Spieler, deshalb sorgen wir für locker-komische Abwandlungen. Statt zu zerfließen, werden Hauptmann Toht und seine Freunde comicartig gedehnt und gestaucht. Wir sind mit solchen Szenen sehr behutsam umgegangen, damit Spieler aller Altersklassen Spaß haben.

***Mobile Gamer*: Was habt Ihr mit den Hakenkreuzen und Nazi-Symbolen aus dem ersten Film gemacht?**

Kellam Eanes: Solche Zeichen wird es im Spiel nicht geben.

***Mobile Gamer*: Gibt es Umgebungen, die nicht aus den Filmen stammen?**

Kellam Eanes: Wir konzentrieren uns auf die Original-Trilogie – die bietet bereits eine riesige Bandbreite an Schauplätzen.

***Mobile Gamer*: Wie sieht ein typisches Rätsel in "Lego Indiana Jones" aus?**

Kellam Eanes: Eines der schönsten gibt es auf dem DS im Grab von Sir Richard, einer Szene aus dem dritten Film. Auf den Boden ist eine Karte gemalt, der Spieler aktiviert darauf Schalter. Er spürt so wichtige Relikte hinter Lego-Kunstwerken auf.

***Mobile Gamer*: Wie verhindert Ihr, dass das Spiel für Ungeübte zu schwer wird?**

Kellam Eanes: Das war schon eine Stärke von "Lego Star Wars". Da es im Spiel ums Erkunden und Entdecken geht, ermutigen wir den Spieler, seine Peitsche häufig auszuprobieren. So lernt man schnell, wie vielseitig sie ist.

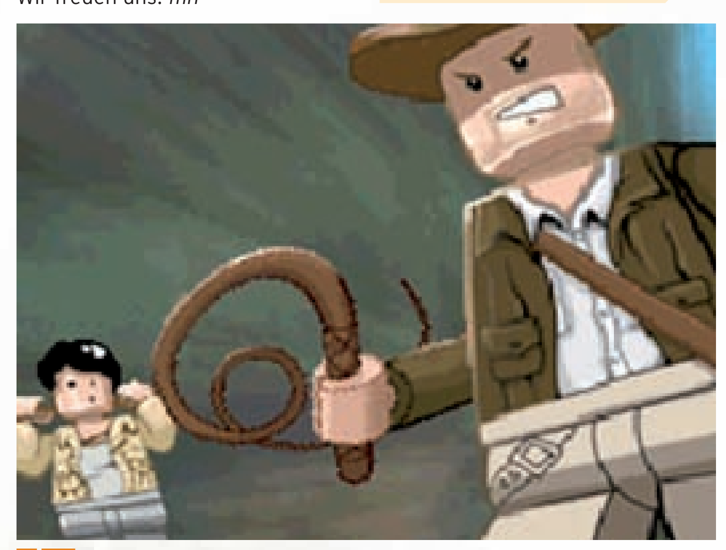
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer

PSP DS

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> LucasArts
Termin	>> Juni

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Neues Thema, bewährte Stärken: Nach "Lego Star Wars" liefert Indy ein Klötzchen-Abenteuer für Jung und Alt.



DS Zwischen den Levels amüsiert Ihr Euch auf der PSP über urkomische Zwischensequenzen, beim DS gibt es aller Voraussicht nach nur Standbilder zu sehen.



Spore Creatures

Viva la Evolution! Baut Eure eigene Kreatur und testet sie im Überlebenskampf.

Denken >> Simulation



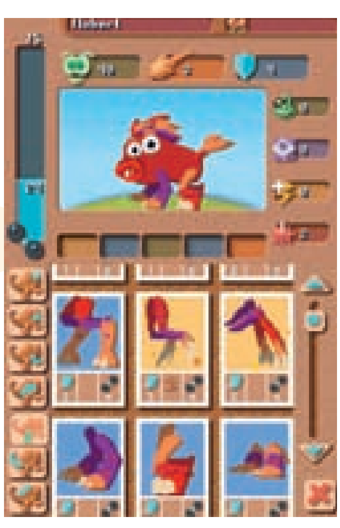
DS Ungewohnt: Zwar kommt die Umgebung in einfacher 3D-Optik daher, Eure Eigenkreation ist dagegen zweidimensional und wirkt wie aus Papier geschnitten.

Millionen von Jahren dauerte die Entwicklung des Homo Sapiens – etwas schneller (nämlich auf Knopfdruck) geht's mit "Spore Creatures". Im DS-Ableger der heiß ersehnten PC-Simulation greift Ihr einer Kreatur im wahrsten Wortsinn unter die Arme und Beine.

Alles beginnt mit einem Kopffüßler, der gerade das Meer verlassen hat und nun das Land erforscht. Doch das Kerlchen ist wehrlos und damit einfache Beute der Raubtiere. Also schalten wir flugs in den Kreaturen-Editor, um das Tierchen nach eigenen Vorlieben zu gestalten. Das beginnt mit dem Rumpf – lieber groß und widerstandsfähig oder klein und agil? Zusätzlich bringen wir Augen, Schwanz und Schuppen in Position und peppen den Körper mit Farben und Mustern auf. Fehlt nur noch ein Maul, damit Ihr mit anderen Tieren plaudern könnt oder diese gleich auffresst.

Natürliche Selektion

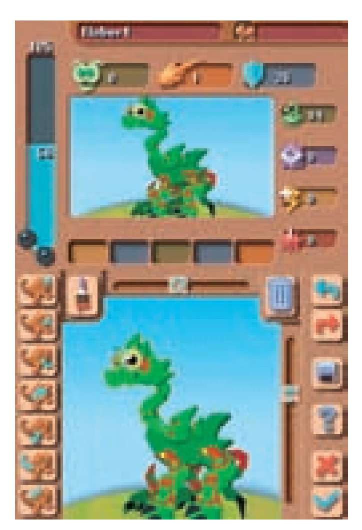
Endlich geht's ins Abenteuer, in dem sich die ersten harmlosen Artgenossen blicken lassen und Tipps geben. Schnell werdet Ihr mittels kleiner Tanzeinlage zu besten Kumpels. Doch die drollige Tierwelt hat allerlei Probleme, denn böse Monster besetzen Teile der Insel. Endlich dürft Ihr Euer neues Maul im Kampf mittels Stylus-Strichen einsetzen und auf die schlagkräftige Hilfe der neu gefundenen Freunde zählen. Daneben erfordert die Sucherei nach putzigen Artgenossen den Umbau der Anatomie, wird aber auch belohnt: Schnell kommt Ihr zu neuen Körperteilen und verbessert Eigenschaften wie Angriffsstärke und Verteidigung. Zusätzlich gibt's massig Boni zum Sammeln, die oft nur mit dem richtigen Evolutionskniff erreichbar werden. Sechs Planeten warten auf Euren Forscherdrang.



DS Neue Beine, Krallen oder Augen verbessern die Fähigkeiten...

Scherenschnitt

Wie in "The Legend of Zelda: Phantom Hourglass" dirigiert Ihr den Helden mit dem Stift über den unteren Schirm. Je nach angeklicktem Objekt erscheint ein kontextsensitives Menü (wie in "Sims"), um einen Baum zu schütteln, Früchte zu fressen oder Steine zu werfen. Unser erstes Fazit: Bereits die Vorab-Version bereitet viel Freude bei den Aktivitäten rund um das erste Inselarchipel. *ts*



DS ...und verleihen der Kreatur einen persönlichen Anstrich.



Spore Creatures

PSP | DS

Entwickler	>> Maxis, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Termin	>> 3. Quartal 2008

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Der Kreaturen-Baukasten kombiniert einfache Action-Adventure-Elemente mit einer evolutionären Lebenssimulation.

Sonic Chronicles

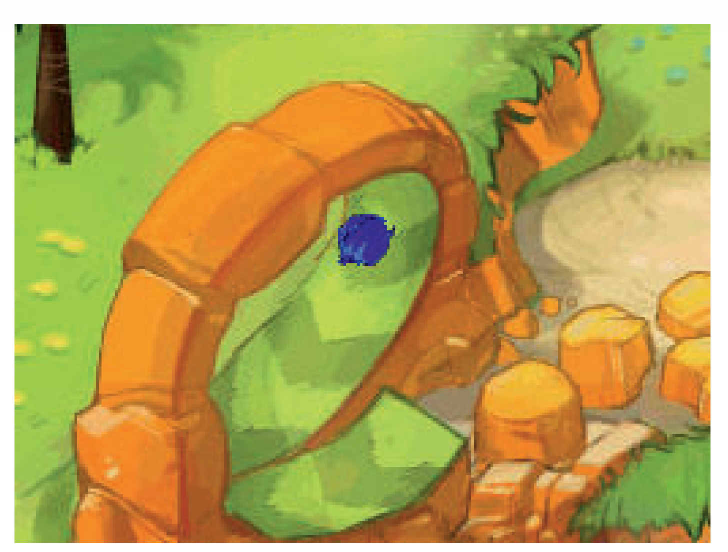
Die dunkle Bruderschaft

Rasante Sensation auf dem DS: Bioware arbeitet an einem Rollenspiel-Epos mit Segas Igel-Maskottchen.

DS Welch grauslich-grünes Biest! Gleich gibt's was auf die Tentakeln.

Abenteuer >> Rollenspiel

Die Fans des hektischen blauen Igels trauten Ende des letzten Jahres ihren Ohren nicht, als ein Gerücht die Runde machte. Niemand anderes als die Rollenspiel-Profis von Bioware würden sich des Sonic-Universums annehmen, um ein exklusives DS-Rollenspiel rund um den schnellsten Stachelrücken der Welt zu entwickeln. Beide Firmen bestätigten inzwischen die Zusammenarbeit und gaben den Namen des Abenteuers bekannt: "Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft". Sega setzt seine angekündigte Orientierung am westlichen Spielemarkt somit eindrucksvoll in die Tat um: Mit Bioware holten sich die Japaner immerhin die Macher des Rollenspiel-Hits "Mass Effect" (Xbox 360) ins Haus. *Mobile Gamer* sauste daraufhin durch den interkontinentalen Sonic-Looping, begutachtete den ersten von insgesamt zwei Akten und forschte bei Biowares Project Director Mark Darrah nach aufschlussreichen Details. Sonic, soviel ist schon klar, bekommt in seinem Rollenspiel-Ausflug alle Handschuhe voll zu tun. Sein letzter Sieg gegen Dr. Eggman (früher in westlichen Gefilden bekannt als als Dr. Robotnik) liegt schon einige Zeit zurück. Der blaue Blitz erkundet gerade den Rest seiner Welt, als ihn Fuchskumpel Miles Prower alias Tails anfunkt. Knuckles wurde entführt und die wichtigen Chaos-Diamanten verschwinden nach und nach!



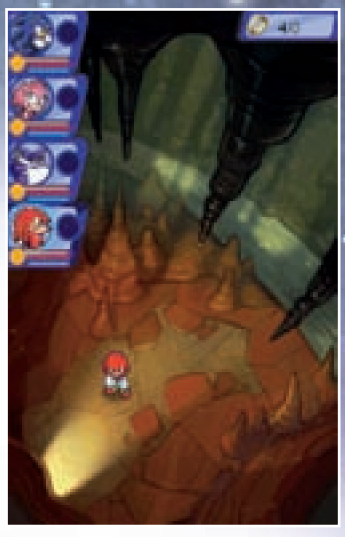
DS Mit Vollgas durch den Looping: Auch im Rollenspiel wirbelt Sonic wie besessen durch seine fröhlich-bunte Spielwelt.

Knuckles in Gefahr!

In Windeseile trommelt Sonic seine gesamte Maskottchen-Klicke zusammen und nimmt den Kampf gegen die unbekannte Bedrohung auf, um seine Welt und den Master-Diamanten zu beschützen. Neben Knuckles und Tails erhält der flotte Blaumann außerdem Unterstützung von Amy Rose, der üppigen Katze Shadow und der Fledermaus Rogue. Eine bisher noch unbekannte Rolle spielt der neue Charakter Shade, eine Art Alien-Hase im Robo-Anzug. Jeder Charakter bringt erwartungsgemäß seine Spezialfähigkeiten mit in die Gruppe; so nutzt Tails seine



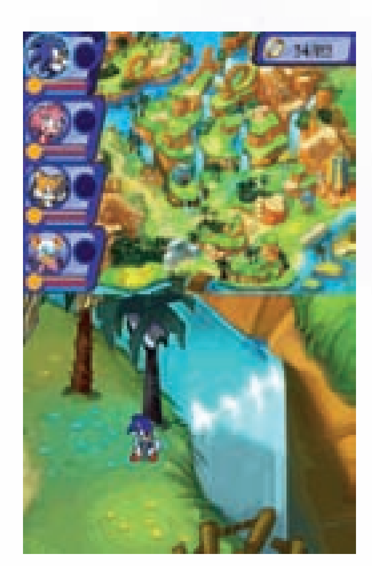
DS Zusammen mit seinen Freunden meistert Sonic jeden Rundenkampf.



DS Knuckles, wo bist du? Der rote Ameisen-Igel im Tropfstein-Labyrinth.



DS Hier ist das richtige Stylus-Timing gefragt: Zielringe im Kampf.



DS Lauschige grüne Hügel und plätschernde Wasserfälle – zu Beginn des Spiels scheint die Idylle perfekt.

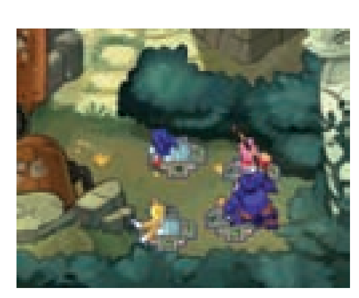


DS Beim Menü-Design nutzt Bioware das erprobte Ring-Schema. Ein flotter Stylus-Stupser und Sonic stürmt in Richtung seiner Gegner.

Flugattacken und Amy lässt ihren Hammer sprechen. Gesteuert wird "Sonic Chronicles" komplett per Stylus. Wenn Tails beispielsweise über eine Schlucht schwirren soll, tippt Ihr auf das Flugsymbol. Schon lässt der goldene Fuchs die Doppelschwänze sausen.

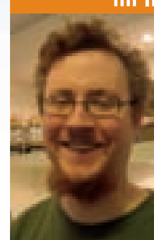
Auch Gesprächsoptionen oder Kampftaktiken wählt Ihr aus einem Menü in Kreisform, die restliche Steuerung erfolgt durch direktes Antippen der manchmal auf beiden Bildschirmen dargestellten Spielwelt. Neben der Standard-Kontrollfunktion, die Ihr Euch ähnlich wie in "The Legend of Zelda: The Phantom Hourglass" vorstellen könnt, gibt es spezielle Bildschirme. Dort könnt Ihr durch das Antippen bestimmter Objekte die Umwelt manipulieren. Diese besteht teilweise aus bekannten Arealen wie den grünen Hügeln, Angel Island oder Central City und wird durch hübsche, handgemalte Hintergründe bebildert. Erstreckt sich ein Szenario nicht auf beide Bildschirme, dient der obere Screen als Karte. Kämpfe laufen genretypisch rundenweise ab, Angriffe und Spezialattacken dirigiert Ihr aber in Echtzeit per Stylus ins Ziel. Neben taktischem Denkvermögen müsst Ihr also auch Reaktionsschnelligkeit mit dem Griffel besitzen. Die Spezialattacken Eurer bunten Truppe dürft Ihr zu mächtigen Spezialkombos kombinieren. Steigt ein Mitglied Eurer Party eine Stufe, habt Ihr die Möglichkeit, seine Kampffähigkeiten zu verbessern. Zusätzliche Power erreicht Ihr durch spezielle Ausrüstungsgegenstände.

Ein großes Geheimnis macht Bioware noch um die zweite Hälfte des Spiels. Dann geht es auf zu einer bislang unbekannten Welt innerhalb des Sonic-Universums. Diese soll wesentlich düsterer und bedrohlicher wirken als alle bisherigen Reiseziele des blauen Rennigels. Was genau in dieser dunklen Dimension passieren wird, womit Dr. Eggman momentan seinen Lebensunterhalt verdient und wie schnell Sonic und seine Freunde diesmal sprinten müssen, um die Welt zu retten –das alles erfahrt Ihr, wenn "Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft" veröffentlicht wird – noch dieses Jahr soll es soweit sein. *mw*



DS So einfach können Rätsel sein: alle vier Charaktere auf einer Plattform. Leider ist das aber nur die halbe Lösung.

Project-Director Mark Darrah im Interview



***Mobile Gamer*: Was hat es mit dieser "Dunklen Bruderschaft" auf sich?**
Mark Darrah: Wir führen mit diesem Spiel einen neuen Feind ins Sonic-Universum ein. Die Bruderschaft ist der erste Gegner der neuen Art, dem der Spieler begegnet.

***Mobile Gamer*: Werden Sonic und Shadow zusammenarbeiten?**
Mark Darrah: Ja, aber wir verraten noch nichts Genaues über das Wie und Warum.

***Mobile Gamer*: Was ist Dr. Eggmans Job im Spiel?**
Mark Darrah: Ohne allzu viel verraten zu wollen, sein Auftritt im Spiel wird eine ganz schöne Überraschung darstellen!

***Mobile Gamer*: Was ist der größte Unterschied Eures Projektes im Vergleich zu den Mario-Rollenspielen?**
Mark Darrah: Wir greifen auf Elemente zurück, die lediglich im Sonic-Universum existieren, u.a. die Geschwindigkeits-Einlagen. Außerdem hat man bei uns mehr Kontrolle über die Zusammensetzung der Gruppe. Schließlich gibt es eine Reihe exklusiver Neben-Quests. So erzählen wir nicht linear und erhöhen den Anreiz zum wiederholten Durchspielen.

Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft

PSP | DS

Entwickler	>> Bioware, USA
Hersteller	>> Sega
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

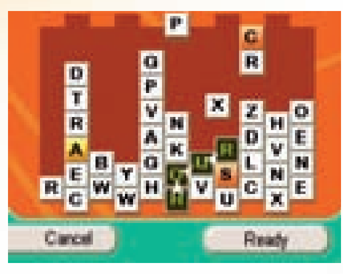
Mit Bestseller-Garant Bioware als ausführendem Produzenten kann das rasante Rollenspiel nur ein Superhit werden. Lauf, Sonic, Lauf!

Spiele für alle >>

Englisch Buddy

NOTE: 1

Mehr als nur ein interaktives Wörterbuch? *Mobile Gamer* stellt die Sprachkenntnisse des virtuellen Kumpels auf die Probe.

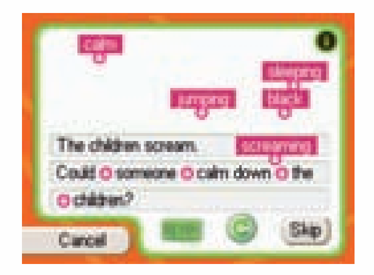


DS Ganz schön knifflig: Sortiert die herabfallenden Buchstaben, damit richtige Wörter entstehen.

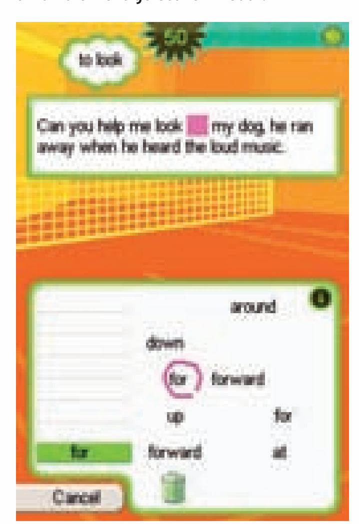
Nach Nintendos "Practise English" (siehe Ausgabe 10) will Euch nun der "Englisch Buddy" von Koch Media in die wichtigste Fremdsprache einführen – und ist damit erfolgreicher.

Was macht das Sprachmodul anders? Zum einen ist es die Zielsetzung, die Sprache grundsätzlich zu vermitteln. Ganz ohne Grundwissen geht's zwar auch hier nicht, trotzdem werden in erster Linie Anfänger angesprochen. Zudem sind die einzelnen Bereiche besser gewichtet: Diktate spielen zwar eine große Rolle, aber auch Vokabeltraining oder eine umfangreiche, allerdings teilweise knappe Erklärung der englischen Grammatik fehlen nicht.

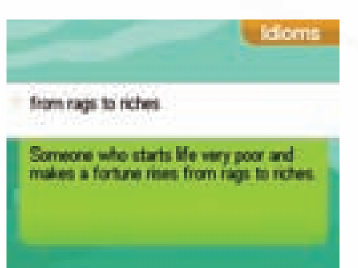
Ob Ihr gehörte Worte und Sätze abschreibt oder Buchstaben sortiert, die Bedienung von "Englisch Buddy" ist etwas bieder, funktioniert aber tadellos – auf den Touchscreen geschriebene Zeichen erkennt das Programm ohne Probleme. Die Präsentation geriet eher nüchtern, bis auf gelegentliche Zeichnungen wird auf funktionelle Einfachheit gesetzt. Die vielen Übungen überfordern selbst Neulinge selten und sind in sinnvolle Häppchen portioniert. Nicht fehlen dürfen tägliche Tests und Statistiken, die Euren Fortschritt aufzeigen – allerdings steht dieser Aspekt nicht im Mittelpunkt.



DS Anspruchsvoll und doch einfach zu verstehen: Platziert das korrekte Adjektiv an die richtige Stelle im Satz.



DS Welches Wort darf's denn sein? Kringelt die korrekte Lösung schnell ein, dann gibt's mehr Punkte.



DS Netter Bonus: Im Vokabel-Teil werden Euch auch gängige englische Redewendungen erklärt.

Es stecken zwar 'nur' rund 5.000 Wörter im Modul, die sind aber passend gewählt. Mit den tausenden Diktat- und Grammatikübungen seid Ihr länger beschäftigt, zwei nette Bonusspiele runden das Angebot ab.

Was allerdings auch beim "Englisch Buddy" fehlt, ist ein roter Faden. Ihr seid stellenweise Euch selbst überlassen und müsst erkunden, welcher Übungsblock wann Sinn macht. Das wirkt sich aber dank der zugänglichen Gestaltung kaum negativ aus – unser Tipp dazu: Arbeitet Euch erst mit Vokabeln und Grammatik ein, bevor Ihr Euch in die Diktate vertieft, zumal der etwas näselnde britische Sprecher ein gutes Ohr erfordert.



DS Die witzigen Bilderrätsel sind nicht immer leicht zu knacken.

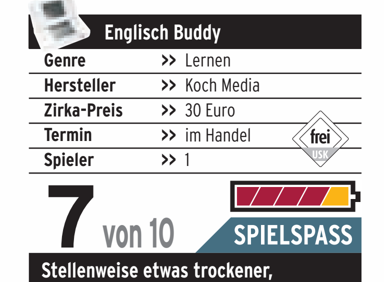
Als Lernkurs für blutige Anfänger ist "Englisch Buddy" zwar etwas komplex, aber wenn Ihr auf sinnvolle Weise und mit etwas Spaß Eure Sprachkenntnisse aufpolieren wollt, lohnt sich der Kauf des aktuell besten DS-Sprachtrainers allemal. *us*



Kompetente Helfer

PONS

Den "Englisch Buddy" haben nicht einfach eine Handvoll unbekannter Entwickler zusammengebastelt. Um sicherzustellen, dass der Inhalt sinnvoll und nützlich ist, wurde fachliche Unterstützung bei einer bekannten Institution eingeholt – Pons. Hinter den vier Buchstaben, die sonst zahlreiche Wörterbücher zieren, steckt eine Abteilung des Ernst-Klett-Verlags, die sich seit über 25 Jahren um die Vermittlung von Sprachwissen kümmert. Neben besagten Nachschlagewerken entsteht dort Lernsoftware für motivierte Autodidakten sowie Begleitmaterial für die Schul-Lektionen. Natürlich gibt's das nicht nur zu Englisch, von Latein bis hin zu komplizierten modernen Sprachen wie Chinesisch wird eine große Palette bedient. Das Fachwissen der Experten macht sich auf jeden Fall bezahlt, denn beim "Englisch Buddy" bleiben unliebsame Ausrutscher oder sinnlose Wörter aus.



Englisch Buddy	
Genre	>> Lernen
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

7 von 10 SPIELSPASS

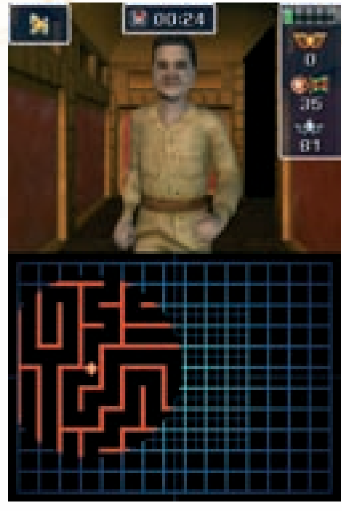
Stellenweise etwas trockener, aber gelungener Sprachtrainer, der durchaus weiterhelfen kann.

Dr. Reiner Knizias Logik-Coach

Der Spielefinder führt Euch knobelnd um die Welt.

Den Namen habt Ihr noch nie gehört? Das ist durchaus möglich, aber dafür kennt Ihr vielleicht einige seiner Ideen, denn Dr. Knizia ist einer der profiliertesten Erfinder von Brett- und Kartenspielen. So hat er bereits viermal die begehrte "Spiel des Jahres"-Auszeichnung abgestaubt, u.a. mit seiner Brettspiel-Fassung von "Der Herr der Ringe". Auch knifflige Denksporträtsel sind ein bevorzugtes Beschäftigungsgebiet von ihm, das er nun zusammen mit Eidos in digitale Form bringt.

Der "Logik-Coach" schickt Euch in Begleitung eines Polygon-Knizias auf eine Weltreise. Insgesamt 16 Orte besucht Ihr, um den Einwohnern bei verschiedenen Aufgaben zu helfen. Erkennt unter Zeitdruck Unterschiede zwischen Objekten oder erfasst blitzschnell die Anzahl gezeigter Tiere, löst mathematische Gleichungen, findet bei Memory Kartenpaare und spielt nach 'Senso'-Art Musikstücke nach. Die Auswahl der Aufgaben ist umfang- und abwechslungsreich, allerdings von schwankender Qualität. Teilweise kommen selbst Kleinkinder bei den einfachen Zählaufgaben klar. Manchmal wird's dagegen nicht nur kompliziert, sondern es spielt auch der Zufall eine große Rolle. Wenn Ihr z.B. in einem nur begrenzt ausgeleuchteten Labyrinth den gesuchten Schatz erst spät erkennen könnt, verrinnt zwangsläufig kostbare Zeit und Ihr bekommt eine niedrigere Bewertung. Das ist insofern ärgerlich, als recht strenge Kriterien zu erfüllen sind, um spätere Orte und Aufgaben freizuschalten. Insofern wird die Weltreise gelegentlich stressig – wenn Ihr zum Beispiel an Aufgaben hängt und nicht genug Kapital für andere Stationen erspielt habt. Stört Euch das nicht, bekommt Ihr eine gelungen präsentierte Sammlung von Logikaufgaben, die für Knobeleien zwischendurch immer gut sind. *us*



DS Witzig: Während Ihr unten das Labyrinth absucht, läuft Dr. Knizia oben den Weg in einer 3D-Umgebung ab.

DS Das von Poker inspirierte, originelle Kartenlegespiel in Las Vegas gehört zu den besseren Mini-Aufgaben.



DS Die Ausrüstungssuche in Grönland orientiert sich an der 'Minesweeper"-Beigabe von Windows und funktioniert prima.



Dr. Reiner Knizias Logik-Coach

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> 14. März
Spieler	>> 1

frei USK

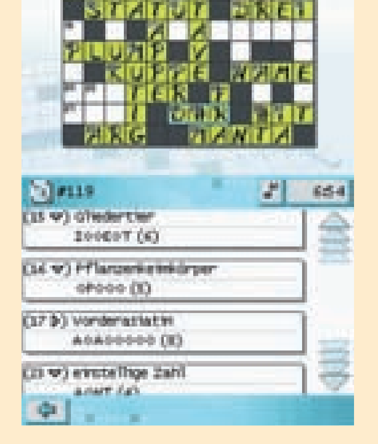
6 von 10 SPIELSPASS

Schön präsentierte Knobeltour um die Welt mit vielen Aufgaben, die allerdings teilweise unausgewogen sind.



Kreuzworträtsel

Beliebte Freizeitbeschäftigung mit 16 Buchstaben? Genau, 'Kreuzwortraetsel'. 555 dieser zeitfressenden, aber unterhaltsamen Wortknobeleien haben es auf das DS-Modul von "Kreuzworträtsel" geschafft. Lasst Euch von der astronomischen Zahl "über 2.700 Rätsel", die auf der Packung steht, nicht blenden – diese Summe ergibt sich nur, wenn man sämtliche Aufgaben in den fünf verfügbaren Sprachen addiert. Wollt Ihr hingegen Eure Kenntnisse in Englisch, Spanisch, Italienisch oder Französisch aufbessern, sind die Fremdsprachen-Rätsel ein probates Mittel. Doch zurück zu den deutschen Wortquadraten: Die 555 Exemplare sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt – diese beziehen sich jedoch nur auf die Größe der Knobeleien (größer = schwerer). Kreuzworträtsel-Novizen tun sich deshalb schon mal schwer – hier hätte ein Anfängermodus nicht geschadet. Kommt Ihr in einem Rätsel partout nicht weiter, dürft Ihr Euch von der Hilfe beliebig viele Worte 'aufdecken' lassen. Dies kratzt aber nicht nur an Eurem Ego, sondern mindert auch Euren Wissenszuwachs, den Ihr in einer Statistik verfolgt. Die Bedienung ist denkbar einfach und gelungen: Gebt die Worte via eingeblendeter Software-Tastatur ein oder nutzt die Handschriftenerkennung – das dauert zwar länger, funktioniert aber tadellos. *ms*



DS Oben seht Ihr das Gesamträtsel, unten wählt Ihr die Fragen aus.



Kreuzworträtsel

Genre	>> Denken
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

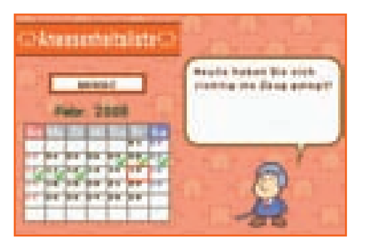
frei USK

7 von 10 SPIELSPASS

"Kreuzworträtsel" macht genau das, was es soll: viele Rätsel, gute Handhabung, großer Fragenkatalog.

Professor Kageyamas Mathematik-Training

Diesmal sind Zahlenspiele dran: Kann Nintendos neues Lernmodul Eure Kopfrechenkünste aufpolieren?



Der Cartoon-Kageyama hakt nur Eure Anwesenheit beim täglichen Test ab – Details werden nicht notiert.

Euer Gehirn ist fit? Und den Augen geht's inzwischen auch besser? Wie wäre es dann mit einer Auffrischung Eures Könnens im Reich von Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division? Genau dorthin führt Euch nämlich das "Mathematik-Training" von Nintendo. Und damit die gestellten Aufgaben Hand und Fuß haben, besorgten sich die Entwickler namhafte Unterstützung – gerechnet wird nämlich nach den Plänen des japanischen Professors Kageyama (siehe Kasten) und seiner Hundert-Zellen-Methode.

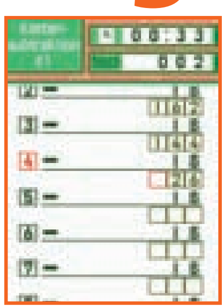
Diese fußt auf einem simplen Prinzip: Bei einem 10x10 Felder großen Raster stehen oben und links einzelne Zahlen, die Ihr der Reihe nach zusammenzählt, abzieht oder multipliziert. Der Lerneffekt soll sich durch das regelmäßige und häufige Wiederholen einstellen. Wenn Euch das etwas monoton und abwechslungsarm vorkommt, habt Ihr durchaus Recht – dieses ur-japanisch anmutende Vorgehen mag durchaus wirkungsvoll sein, richtig Spaß kommt aber nicht auf.

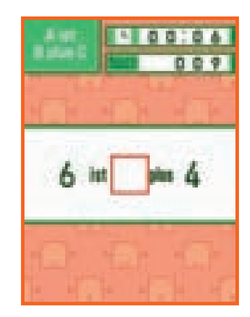
Damit lässt sich das Hauptproblem vom "Mathematik-Training" zusammenfassen: Gerade die angepeilten Zielgruppen wie Grundschüler oder ältere Menschen, die mental fit bleiben wollen, sollten durch weniger trockenes Material motiviert werden, doch das macht sich auf dem Modul rar. Neben der erwähnten Kageyama-Methode, die zudem bei der vierten Grundrechenart – der Division – gar nicht funktioniert und dort durch Marathonaufgaben ersetzt wird, gibt es zwar gleich 40 andere Aufgabentypen. Die sind aber fast durchgehend ebenso trist in Szene gesetzt: Ob Ihr nun in einem Raster Zahlen addiert oder diese nacheinander auf dem Bildschirm auftauchen, macht nicht so viel Unterschied.

Weil gleich zu Beginn alle Disziplinen verfügbar sind, fällt auch der Anreiz des Freispielens weg. Selbst der obligatorische tägliche Test enttäuscht: Ihr spielt fünf Tage am Stück die gleichen drei Aufgaben, dann steigt Ihr einen Rang – der kleine Cartoon-Kageyama gibt dabei immer den gleichen Spruch von sich. Eine Kalender- oder Tagebuchfunktion wie beim "Gehirn-Jogging" mit detaillierteren Informationen vermisst Ihr ebenso wie witzige Einlagen oder gar Minispiele.

Übrig bleibt also eine biedere Rechenschule, die zwar recht umfangreich ist, aber bei der alles zusammen nicht mal so viel Spaß macht wie die 'Rechenzeichen'-Aufgabe in "Mehr Gehirn-Jogging".

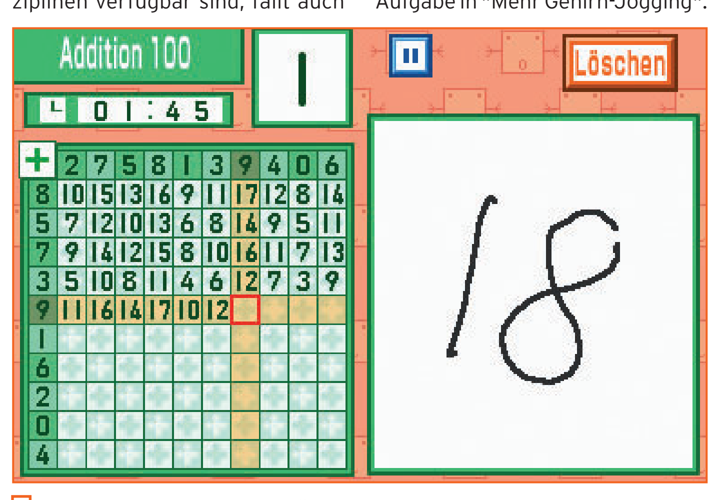






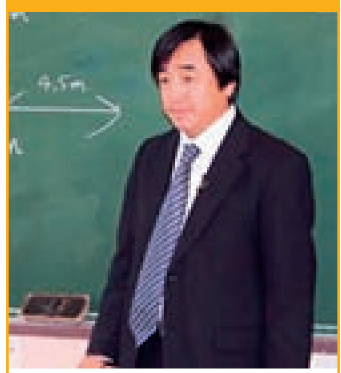
Während die simple Symbolzählung (links) wenigstens eine kleine optische Abwechslung zeigt, wird die Kettensubtraktion (Mitte) wie der große Rest fade präsentiert. Wieso beim 'A ist B plus C' mit Worten statt Rechenzeichen gearbeitet wird, bleibt rätselhaft.

Der Lernwert mag durch stetes, abwechslungsarmes Wiederholen durchaus gegeben sein, aber in Sachen Unterhaltung mangelt es deutlich – und dafür gibt's auch die normale Schule. *us*



Beim Training mit der Hundert-Zellen-Matrix könnt Ihr auf Wunsch stets die gleichen Zahlen erhalten. Fraglich bleibt, ob eventuelle Fortschritte auf dem grundsätzlichen Verständnis oder auf stupidem Auswendiglernen basieren.

Professor Kageyama – wer ist das?



Genau wie der Gehirn-Jogging-Kollege Dr. Kawashima ist auch Hideo Kageyama, Jahrgang 1958, keine Erfindung Nintendos, sondern ein echter und anerkannter japanischer Naturwissenschaftler. Der vielbeschäftigte Professor arbeitet u.a. am Zentrum für Forschung und pädagogische Entwicklung in der höheren Bildung an der Ritsumeikan-Universität in Kyoto, ist Konrektor der zugehörigen Grundschule und Teil des Erziehungszentralrats im japanischen Ministerium. Dabei sorgt er mit seinen Lernmethoden nicht nur dafür, dass sich Rechenkünste verbessern, sein Wissen wird in mehreren Sparten angewandt – so können japnische DS-Besitzer u.a. einen IQ-Test und ein Kanji-Schreibtraining nach Kageyama-Art erwerben.

Prof. Kageyamas Mathematik-Training

Genre	>> Lernen
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 16

frei USK

3 von 10 SPIELSPASS

Abwechslungsarmes und sehr trocken inszeniertes Dauerrechnen, das jegliche Spritzigkeit vermissen lässt.

Gehirntraining

Ungebrochen scheint sich der Trend der Gehirntrainer fortzusetzen – keine Frage, dass auch Ubisoft mitmischt. Hinter dem einfallslosen Titel "Gehirntraining" verbergen sich 43 abwechslungsreiche Übungen, die Eure grauen Zellen auf Vordermann bringen. Dazu führt wahlweise ein männlicher oder weiblicher Trainer durchs Programm – den Charme des "Kawashima"-Vorbilds erreichen sie aber nicht ansatzweise.

Fünf Themenbereiche werden getestet: Logik, Mathe, Merken, Visuell und Fokus. Mit dem Tagestest ermittelt Ihr Eure Gehirnaktivität in Prozent, welche anfangs nur bei 10% liegt – wie der Vorspann bereits verrät. Beim täglichen Training werden genretypisch einfache Rechenaufgaben ebenso abgefragt wie das Suchen von Fehlern in zwei Vergleichsbildern oder das Merken des richtigen Wegs. Mittels Stylus schreibt bzw. tippt Ihr die korrekte Antwort schnellstmöglich auf den unteren Bildschirm, denn die Zeit rinnt schnell davon.

Einen originellen Punkt stellt der Stresstest dar: Hier werden die Aufgaben durch äußere Einflüsse erschwert. So sollen Euch Störfilter, Insekten auf dem Bildschirm sowie hektische Musik ablenken. Daneben blast Ihr Blätter durch Pusten ins Mikrofon weg, um die Aufgabenstellung überhaupt zu erkennen. Ein cholerischer Instruktor sorgt für weitere Belastung bei falschen Antworten. Interessant sind Doppelaufgaben, bei denen Ihr zwei Dinge gleichzeitig lösen sollt. Erfolgreiches Absolvieren schaltet neue Spiele frei, die auch einzeln in drei Schwierigkeitsstufen wählbar sind. Daneben bewundert Ihr in Eurem Profil Balkendiagramme und Statistiken, die die verbesserte Gehirnaktivität visualisieren.

Bis zu vier Spieler dürfen sich beim Kopfnussknacken im WLAN messen – die entsprechende Zahl an Modulen vorausgesetzt. *ts*

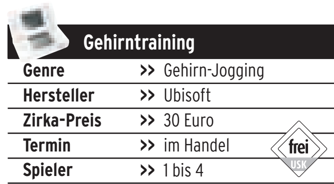
Meist stiftgesteuert: Die Zweitaufgabe oben löst Ihr aber per Steuerkreuz.



Multitasking: Löst die Aufgabe und verhindert, dass die Mäuse den Käse fressen.



Farbspielereien erschweren das Finden der richtigen Felder.



Gehirntraining

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

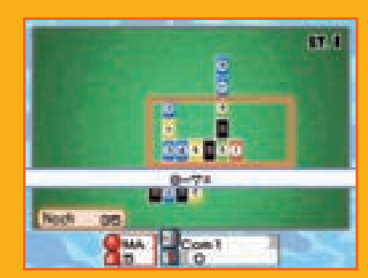


Maths Play - Spaß mit Zahlen

Für viele Menschen hat Mathematik wenig mit Spaß zu tun, Ubisoft will dennoch das Kopfrechnen der Grundrechenarten einer breiten Masse nahebringen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Farbige Karten mit Zahlen bzw. Operatoren (Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division) müssen korrekt angeordnet werden. Zusätzlich darf jede Karte in ein Ist-Zeichen umgewandelt werden, um die korrekte Dezimal-Gleichung zu bilden. Die höchste der fünf Schwierigkeitsstufen fordert auch Kopfrechenprofis. Leider wird das korrekte Anordnen dann oft zu einer Ratepartie. Etwas Abwechslung bringen drei Minispiele, bei denen Ihr entweder gegen den Computer oder vier Freunde mittels WiFi antretet: Bei 'Zahl-Meister' bildet Ihr in einem Domino-ähnlichen Spiel die Gleichungen. Rundenweise legt Ihr waagrecht oder senkrecht die Karten aus. 'Zahl-Egal' ist ein Kartenspiel ähnlich wie "Uno" – Zahl, Farbe oder Operator müssen zusammenpassen. Alternativ erstellt Ihr eine Gleichung, bei der das Ergebnis mit der gelegten Karte übereinstimmt. Das Aufgebot rundet 'Zahl-Reich' ab: Werdet alle Karten los, indem Ihr Gleichungen bildet, die maximal 9 ergeben. Das sind zwar nette Zugaben, die aber das eintönige Drumherum nur bedingt aufwiegen. *ts*



Bildet Gleichungen, indem Ihr die vorhandenen Karten korrekt anordnet.



Interessant, aber umständlich zu bedienen: Kombiniert Gleichungen auf dem Spielbrett, um alle Karten loszuwerden.



Maths Play – Spaß mit Zahlen

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> 13. März
Spieler	>> 1 bis 5

Unsere Bilder zeigen die US-Version. In der deutschen Fassung sind alle Bildschirmtexte lokalisiert.

Know-how der Zauberkunst

The next Uri Geller: Nintendo macht Euch zum Magier!

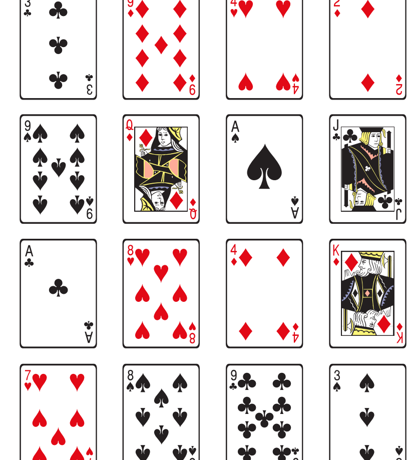
Spielen, Englisch lernen, das Gehirn trainieren, virtuelle Tiere aufziehen und pflegen – der DS ist ein Multitalent. Mitte März fügt Nintendo eine neue Facette hinzu: Mit "Know-how der Zauberkunst" werdet Ihr zum Zauberlehrling, lernt das Publikum zu unterhalten und zu verblüffen.

Aber keine Angst: Ihr müsst nicht erst monatelang Eure Finger verknoten oder Hasen dressieren – alles, was Ihr zur Magierkarriere braucht, schlummert in der Packung. Steckt das Modul in Euren DS, nehmt die Poker-Spielkarten zur Hand und los geht's! Zum Beispiel in der ersten von drei Sektionen, wo Euch digitale Zauberer zum Staunen bringen. Mischt etwa einen virtuellen Kartenstapel, wählt fünf Spielkarten und merkt Euch eine davon. Der Magier dreht die Karten um und entfernt eine davon. Werden die vier verbliebenen Spielkarten umgedeckt, ist Eure verschwunden – und das, obwohl Ihr nur daran gedacht habt!

Die Solo-Vorführungen sind jedoch nur zum Aufwärmen, Ihr wollt schließlich vor Publikum glänzen. In der Zaubershow, der zweiten Sektion des Spiels, lernt Ihr nach und nach 14 zum Großteil verblüffende Kunststücke. Dass diese so gut gelungen sind, liegt an Nintendos kompetentem Entwicklungs-Partner: Die japanische Firma Tenyo ist in magischen Kreisen für ihre kleinen, aber feinen Tricks bekannt – aber zurück zur Zaubershow. Bevor Ihr ein Kunststück vorführt, schaut Ihr Euch die Erklärung an. Danach heißt es fleißig üben, denn nur ein perfekt vorbereiteter Magier tritt vor sein Publikum. Entsprechend gerüstet verzaubert Ihr Eure Zuseher mit Kartenkunststücken und überrascht sie mit hellseherischen Fähigkeiten – stets unterstützt von simplen, aber funktionellen Grafiken auf dem DS.

In der letzten Sektion dürft Ihr Eure grauen Zellen trainieren: Im Stil eines "Gehirn-Jogging" müsst Ihr u.a. spiegelverkehrte Buchstaben zeichnen oder im "gefühlten" Sekundentakt auf den Touchscreen

Zum Mitmachen: Magie mit Karten



Damit die Wartezeit auf den interaktiven Zauberkasten nicht zu lang wird, gibt's an dieser Stelle ein kleines Kunststück, das Ihr mit jedem beliebigen Poker- oder Bridgekartenspiel vorführen könnt. Nicht vergessen: vorher kräftig üben!

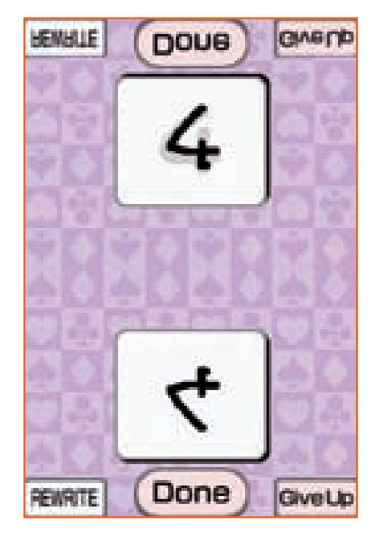
Vorbereitung: Sucht aus dem Kartenspiel die im Bild gezeigten Karten heraus und ordnet sie entsprechend an. Wichtig ist die dritte schwarze Karte in der zweiten Reihe – in unserem Beispiel Pik Ass. Dort wird später der Finger des Zuschauers landen.

Vorführung: Die Karten liegen wie auf dem Bild gezeigt auf dem Tisch. Bevor der Zuschauer seinen Finger auf eine Spielkarte legt, nehmt Ihr einen Zettel und notiert darauf "Du wirst am Ende auf die Pik Ass zeigen." Faltet den Zettel zweimal und legt ihn gut sichtbar auf den Tisch oder gebt ihn dem Zuschauer zum Halten in die Hand.

Jetzt lasst Ihr den Zuschauer folgende fünf Schritte ausführen:

1. Lege den Zeigefinger auf eine beliebige schwarze Spielkarte.
2. Bewege den Zeigefinger nach links oder rechts zur nächsten roten Spielkarte.
3. Bewege den Zeigefinger nach oben oder unten zur nächsten schwarzen Spielkarte.
4. Bewege den Zeigefinger diagonal zur nächsten roten Spielkarte.
5. Bewege den Zeigefinger nach rechts oder oben zur nächsten schwarzen Spielkarte.

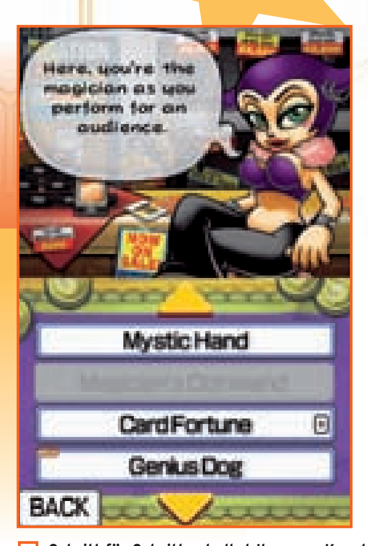
Bittet jetzt den Zuschauer, den Zettel zu entfalten und den Satz vorzulesen. Verbeugt Euch und genießt den verdienten Applaus!



Gespiegelt denken und schreiben: Sieht einfacher aus, als es ist!









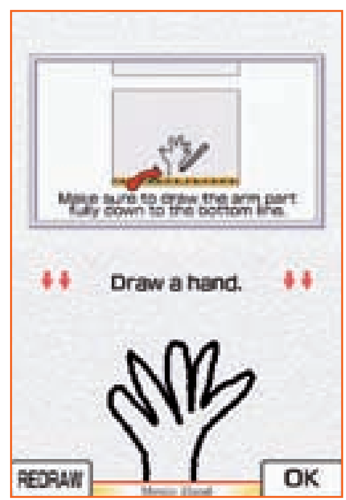


Schritt für Schritt schaltet Ihr neue Kunststücke frei (links), übt für Eure magische Show (Mitte) und vertieft Euch in den hübsch aufgemachten Trickerklärungen (rechts).

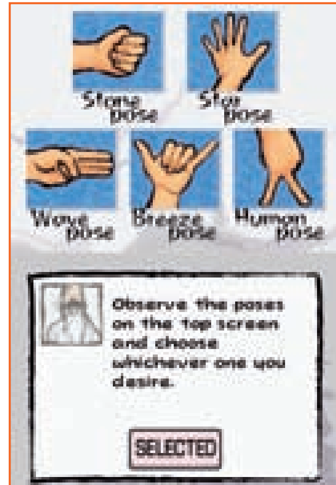
klopfen. Diese Übungen sollen die Konzentrationsfähigkeit fördern und Euch so mehr Sicherheit bei den Auftritten geben.

Egal, ob Ihr Zauberkunststücke vorführt, das Gedächtnis trainiert oder die Solo-Tricks genießt: Ihr bekommt dafür Punkte gutgeschrieben, mit denen Ihr neue Kunststücke freischaltet. Damit Ihr Euch nicht zu viel zumutet und die Tricks wieder vergesst, ist die Tagesdosis auf hundert Punkte begrenzt.

Wer ein digitales Gegenstück zu einem normalen Zauberkasten sucht, ist bei "Know-how der Zauberkunst" goldrichtig. Ihr lernt auf spielerische Weise nicht nur verblüffende Einsteigerkunststücke, sondern erfahrt auch Lehrreiches über die Zauberei. Zum Beispiel, warum Ihr Trickgeheimnisse nicht ausplaudern und Kunststücke nie zweimal hintereinander vorführen solltet. Allerdings: Ihr müsst einige Zeit investieren, um die Tricks gekonnt präsentieren zu können. Na denn: The stage is yours! *os*



Lasst den Zuschauer eine Hand auf den Touchscreen zeichnen und an einen der drei Begriffe denken: Die Hand greift dann nach oben und schnappt sich das richtige Wort.




Magische Unterhaltung für einsame Stunden: Diverse Digi-Zauberer führen Euch Kunststücke vor.

Know-how der Zauberkunst

Genre	>> Zauberkasten
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> 14. März
Spieler	>> 1

frei USK

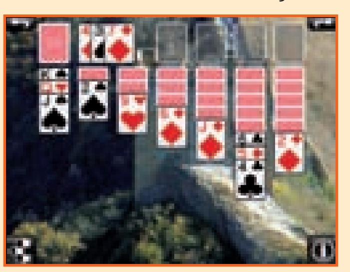
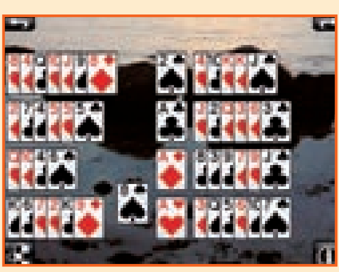


8 von 10 SPIELSPASS

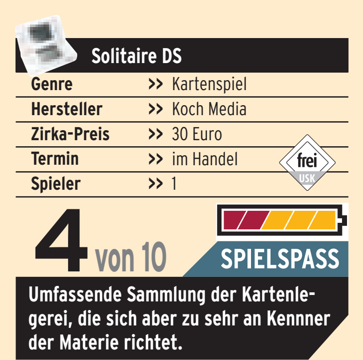
Simsalabim, hier sind magische Kunststücke drin: zauberhafte Unterhaltung für Groß und Klein.

Solitaire DS

Kartenspiele gab es schon lange vor Videospielen und wird es noch lange danach geben – doch wer sich gerne alleine beschäftigt, hat damit meist ein Problem: Egal ob Poker, Uno oder Schafkopfen, ohne eine gesellige Freundesrunde geht nichts. Eine Ausnahme von dieser Regel bilden die Solitaire-Kartenlegereien, denn die sind – der Name verrät es schon – für Solisten gedacht. Wer aber lieber einen DS als einen Stapel Karten in der Hosentasche herumträgt, muss sich ab sofort nicht mehr grämen, denn jetzt gibt es "Solitaire DS". Die Entwickler haben satte 101 Spielvarianten auf das Modul gequetscht; dabei aber vergessen, dass es auch Menschen gibt, die nicht alle Regeln auswendig kennen. So habt Ihr zwar eine gewaltige Auswahl, werdet aber mit dieser (fast) alleine gelassen. Lediglich eine knappe Anleitung, die zudem mit Fachbegriffen vollgestopft ist, gibt's versteckt in einem Untermenü jeder Spielart aufzurufen. Schade und ärgerlich, denn Bedienung und Aufmachung sind zwar nicht spektakulär umgesetzt, aber völlig ausreichend; das Verschieben der Karten geht gut von der Hand. Richtig glücklich werden mit dem Modul deshalb nur Profis, die sich schon vorher intensiv mit Solitaire beschäftigt haben. Der Rest greift lieber zu Nintendos "42 Spieleklassiker": Da ist zwar nur eine Variante ("Patience") drin, die reicht dann aber auch. *us*

Die linke Variante ist z.B. als Windows-Beilage vom PC bekannt – wird's aber komplizierter wie rechts, müsst Ihr Euch die genauen Abläufe selbst zusammen reimen.



Solitaire DS

Genre	>> Kartenspiel
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

4 von 10 SPIELSPASS

Umfassende Sammlung der Kartenlegerei, die sich aber zu sehr an Kennner der Materie richtet.


Mr.
Mrs.
Spie

Nicht nur die Leser unseres letzten Hardware-Vergleichstests in Ausgabe 6 wissen es: Im Handheld-Feld gibt es nur noch zwei Alternativen – DS oder PSP. Seit einigen Monaten stehen sich beide Konsolen in stark überarbeiteten Fassungen gegenüber: Den DS Lite gibt es schon länger, Sony hat mit der PSP Slim & Lite nachgezogen. Ein guter Zeitpunkt, um zum dritten Mal den Ring freizumachen für einen harten Schlagabtausch der tragbaren Systeme. Diesmal steigen neben den Spielwaren aber auch die Spieler in den Ring. Ein Pärchen aus dem realen Leben wird sich stellvertretend für die verfeindeten Lager von Nintendo und Sony ein digitales Duell der verspielten Art liefern. Wer am Ende des Rosenkrieges als Gewinner hervorgeht, bestimmt nicht zuletzt Ihr – je nachdem, mit welchem Modellathleten Ihr Euch beim Lesen identifiziert.

Mr. & Mrs. Spieler sind ein ganz normales Paar: Philipp ist Assistenzarzt der Unfallchirurgie und lernte in der Arbeit seine Freundin, die Krankenschwester Eva kennen. Beide entspannen sich vom stressigen Job gerne mal bei einer gepflegten Videospiel-Partie, haben aber auch Outdoor-Hobbys. Sie sind dementsprechend viel unterwegs und somit die idealen Handheld-Nutzer. Der zockende Chirurg und die spielende Schwester haben nur ein kleines Problem: Philipp steht auf Multimedia, große Bildschirme und stylischen, technischen Schnickschnack. Eva geht es vor allem ums pure Spielerlebnis, perfekte Bedienung und möglichst originelle Konzepte. Kurz gesagt: Er steht auf die PSP, sie auf den DS. Dr. Daxter & Schwester Mario



Handlich, pink und einfach süß! Der rosa DS Lite ist scheinbar eine echte Frauenkonsole. Hält das Spieleangebot, was die Farbe der Hardware verspricht?

Ein silberner Kraftprotz für echte Kerle, oder? Wie sieht's nach dem Slim & Lite-Update mit der Alltagstauglichkeit des luxuriösen PSP-Tausendsassas aus?

&

Wer sind die vier Millionen DS- und PSP-Besitzer in Deutschland? *Mobile Gamer* lädt zur Probe aufs Exempel ein und stellt Euch das spielende Paar Eva und Philipp vor.

ler

spielen also in trauter Zweisamkeit allein und gucken dem Partner höchstens einmal über die Schulter. Befragt man die beiden nach ihren spielerischen Gewohnheiten und Vorlieben, wird schnell klar: Hier gibt es unüberbrückbare Gegensätze, die wunderbar geeignet sind, die jeweiligen Vor- und Nachteile von DS und PSP genauestens durchzudeklinieren.

Stil vs. Innovation

Für Philipp ist es nicht nur wichtig, was er spielt, sondern auch, wie er dabei aussieht. Damit ist nicht gemeint, dass er für jedes T-Shirt die farblich passende PSP-Variante im Schrank hat, sondern die Wirkung seines Handhelds in der Öffentlichkeit. Wer als erwachsener Mann mit einem DS in der Fußgängerzone herumläuft, steht schnell wie der letzte Nerd da und muss sich von den Kumpels doofe Sprüche über sein vermeintliches Kinderspielzeug anhören. Mit der PSP pfeift Philipp auf solche Probleme. Sie geht auch als cooles Statusobjekt durch und passt in der flachen Slim & Lite-Edition in jede Hosentasche. Bereits die schwerere Ur-PSP überzeugte eventuelle Skeptiker mit einer Demonstration ihrer Multimedia-Fähigkeiten: Superscharfe Hollywood-Blockbuster auf einem tragbaren 16:9-Display akzeptiert auch, wer Videospiele an sich albern findet. In der Slim & Lite-Ära von heute sind neben der schlankeren Konsole außerdem diverse Zusatzangebote jenseits der reinen Spielerei erhältlich, die den Ruf der PSP als tragbarer Alleskönner festigen. Wenn Philipp mit seinen Freunden auf Skitour geht, findet er sich ab März dank der "Go!Explore"-Navigationssoftware im österreichischen Hinterland zurecht und hält die Après-Ski-Hüttengaudi per "Go!Cam"-USB-Kamera fest. Ab Version 3.90 des PSP-Betriebssystems könnte Philipp aus den Bergen sogar seine Liebste anfunken, denn seitdem wird das auf PC und Mac schon weit verbreitete Voice-Chat-Programm "Skype" unterstützt – würde doch nur Sony das passende Headset hierzulande veröffentlichen... Abhilfe schafft hoffentlich das in Europa angekündigte Videochat-Programm "Go!Messenger", das die PSP-Kamera für ein innovatives Bild-Telefonat über Internet nutzen wird – theoretisch dürfte Philipps Handy dann in Rente gehen. In der Praxis ist die PSP natürlich noch meilenweit entfernt vom echten 'All-in-One'-Gerät. Sämtliche genannte Gimmicks funktionieren zwar, sind aber keinesfalls leistungsstärker als vergleichbare traditionelle Alternativen. So eignet sich die "Go!Cam"-Kamera lediglich für Aufnahmen auf Handy-Clip-



Typische Frage in einem Spielerhaushalt: Was zockst du heute, Schatz?



Sähe schon super aus: Ob das USB-Headset für "Skype"-Nutzung aber in Europa erscheint, ist leider weiterhin ungewiss.

PSP Slim & Lite: Neuerungen auf einen Blick

Slim & Lite	19% flacher und 33% leichter als das vorherige Modell
Ladezeiten	Ladezeitenverkürzung durch Verdoppelung des Arbeitsspeichers und UMD-Cache
UMD-Laufwerk	Weniger stromfressendes Laufwerk mit einfacherer Klapp-Lade
Input/Output	Die Infrarotschnittstelle ist weg, dafür gibt's jetzt einen TV-Ausgang
Neues Zubehör	Go!Cam, Go!Messenger, Go!Explore, Skype
Zirka-Preis	170 Euro

Wo geht's hier zum Hofbräuhaus? Die PSP als Navigations-Computer per "Go!Explore".

Niveau. Die Leistungsfähigkeit der Chat-Programme hängt zwingend von der Verfügbarkeit einer kabellosen Internetanbindung ab – und die ist für die PSP nun mal lange nicht flächendeckend. Wie gut es sich mit "Go!Explore" und "Go!Messenger" wirklich arbeiten lässt, werdet Ihr natürlich zukünftigen *Mobile Gamer*-Ausgaben entnehmen können. Fest steht, dass Philipps PSP mehr ist als nur Spielzeug. Sie ist ein Prestige-Objekt.

Eva dagegen kann die Öffentlichkeitswirkung ihres DS völlig egal sein. Als spielende Frau wird sie von der Branche als neue Zielgruppe umworben und braucht sich auch um einen eventuellen Imageverlust nicht zu scheren. Mögen sich die Experten darüber freuen, dass die PSP Slim & Lite jetzt ein griffigeres Steuerkreuz und verbesserte Tasten besitzt, an die Stylus-Steuerung des DS kommt sie nie heran. Die nach wie vor innovative Steuermethode per Touchscreen-Berührung brachte Eva überhaupt erst auf den Videospiel-Geschmack; zur herkömmlichen Kontrollmethode greift sie nur, wenn es unbedingt sein muss. Für Eva braucht eine Handheld-Konsole auch keinen multimedialen Mehrwert zu besitzen, sondern sollte Spielspaß garantieren. Zubehör wie das DS-Headset oder die in Japan im Paket mit einem Gesichtsmuskeltrainer verfügbare **Kamera** sind zwar nett, interessieren sie aber erst mal weniger. Sie füllt ihre Doppelschirme ausschließlich mit farbenfroher Spielgrafik – und davon gibt's für den DS genug.

Spaßspieler vs. Profizocker

Am liebsten spielt Eva Reaktions- oder Denkspiele. Ob originelle Kost wie "Kirby: Power-Malpinsel" oder das pulsierende Rhythmusspiel "Elite Beat Agents", stets kann sie per Stylus direkt ins Geschehen eingreifen und intuitiv Spaß haben. Dabei ist es vor allem die schnelle Zugänglichkeit und die Abwechslung, die Eva für den DS begeistern. Die knackigen, prägnant formulierten Denk-Aufgaben aus "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" sind so kurzweilig wie originell, auch Klassiker wie "Tetris DS" bieten hervorragende Unterhaltung binnen kürzester Zeit. Das ist Eva ebenfalls wichtig, denn allzu viele Stunden kann und will sie dem aufklappbaren Spaßmaschinchen nicht opfern. Schließlich hat sie neben Beziehung und Beruf auch noch zwei Pferde und deshalb wenig Zeit für virtuelle Schoßhündchen-Zeitfresser wie "Nintendogs". Philipp dagegen braucht beim Spielen eine richtige Herausforderung und wartet schon seit Wochen sehnsüchtig auf etwas Freizeit für "Castlevania: Dracula X Chronicles". Der fingerfertige Chirurg findet den auf der PSP stark vertretenen Mix von Sport-, Renn- und Actionspielen äußerst attraktiv und hält es mit dem Motto: 'Große Hits im Kleinformat'. Auch seiner Vorliebe für schnelle Autos darf Philipp unterwegs frönen: Die "Ridge Racer"- oder "Burnout"-Serien bieten erstklassige Raserunterhaltung – und dann winkt am Horizont ja noch "Gran Turismo Mobile", das allerdings weiterhin noch keinen Veröffentlichungstermin hat.

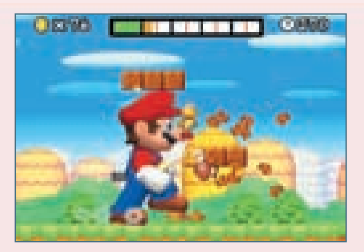
Reisetasche & Geldbeutel

Obwohl sie am liebsten gemütlich auf der Couch zockt, nimmt Eva ihren DS ab und zu auf die Koppel mit, um Hengst Joker seine aktuellen virtuellen Artgenossen zu zeigen. Mehr als leicht entfernbare Schlammspritzer

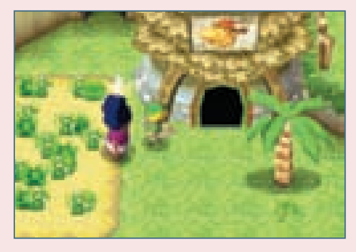
Beim spielerischen Après-Ski packt Philipp seine PSP lieber genau so dick ein wie sich selbst. Die Gefahr für unschöne Kratzer ist zu groß.

Spielspaß auf dem Doppelschirm – Spiele für den DS

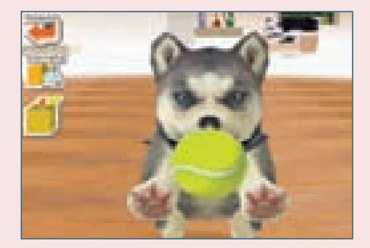
Große Hits ganz klein – Spiele für die PSP



Großer Spaß für große Klempner: "New Super Mario Bros." dreht auf.



Abenteuer-Hit mit genialer Stylus-Steuerung: "Zelda: Phantom Hourglass".

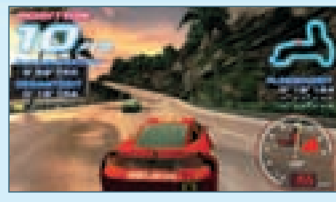


Haustierersatz nicht nur für weibliche Gelegenheitsspieler: "Nintendogs".

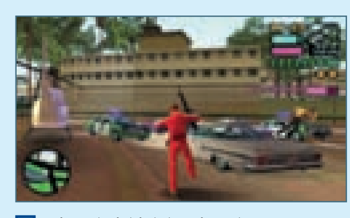


Beim DS ist neben dem Trend zu Gelegenheitsspielen auch die Entwicklung zur gut bestückten Rollenspiel- und Adventure-Maschine auszumachen. Exklusiv-Games wie das Grafik-Adventure "Undercover" oder die "Final Fantasy"- und "Dragon Quest"-Offensive sind eindeutig nicht für Casual Gamer ausgelegt und bedienen Profizocker mit dieser Genre-Vorliebe vorzüglich. Ansonsten gilt: Die starken Seiten des DS sind Denk-, Reaktions- und Abenteuerspiele. Ob "Gehirn-Jogging", "New Super Mario Bros." oder "Zelda: Phantom Hourglass", in allen drei Fächern kann der DS Bestnoten vorweisen. Mittelprächtig sehen dagegen die Kategorien Sport und Action aus, vereinzelte Kracher wie "Metroid Prime Hunters" oder "Resident Evil: Deadly Silence" verwandeln den Stylus immerhin zur Wumme. Ganz böse steht es noch immer um die Rennspiele: Außer "Mario Kart DS" und dem 2007 erschienenen "DTM Race Driver: Create & Race 3" mit Strecken-Editor gibt's für DS-Raser wenig Ordentliches.

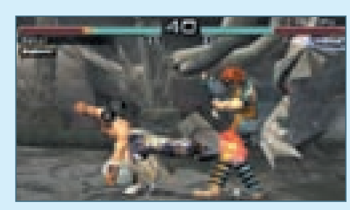
Rennspiele, Sport, Action und Abenteuer – in diesen Kategorien liegen auch 2008 die Stärken im Spiele-Aufgebot der Playstation Portable. Neben dem exquisiten "Ridge Racer 2" könnt Ihr Euch etliche hochwertige UMDs in die Garage stellen. So brettert Ihr im futuristischen "Wipeout Pulse" über technoide Hochgeschwindigkeits-Pisten oder lasst bei "Burnout Legends" die Reifen qualmen. Zahlreiche andere Sportarten sind durch die überwiegend hochwertigen Mobilfassungen der EA-Sports-Reihe abgedeckt. In der Action-Ecke lungern traditionell die harten Kerle der tragbaren Prügelspiele herum. Hier sind sowohl 3D-Grafikprotzer wie "Tekken: Dark Resurrection" als auch zweidimensionale Klassiker wie "Street Fighter Alpha 3 Max" anzutreffen. Selbst Ego-Shooter wie "Socom: Fireteam Bravo 2" funktionieren auf der PSP sehr gut. Zählt man noch die Hosentaschen-Versionen so ziemlich aller großen Playstation-Serien wie "Metal Gear Solid", "Grand Theft Auto" oder "God of War" hinzu, kommt man auf eine stattliche Zahl actionreicher Handheld-Hits. Neben den Platzhirschen solltet Ihr auch ein Auge auf kreative Kleinode wie das jüngst erschienene "Patapon" werfen. Innovative Titel sucht Ihr ansonsten mit der Lupe – genauso wie pfiffige Lernspiele à la "Gehirn-Jogging" oder Games für Gelegenheitszocker. Wenn schon Denkspiel auf der PSP, dann eher anspruchsvoll wie "Final Fantasy Tactics: War of the Lions".



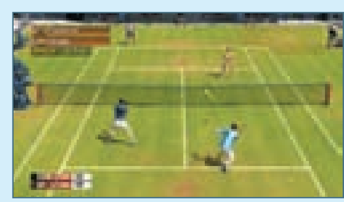
Exquisiter Raserstoff für Handheld-Bleifüße: "Ridge Racer 2".



Dein Auto ist jetzt mein Auto: asozialer Spaß in "GTA: Vice City Stories".



Bei "Tekken: Dark Resurrection" fliegen neben den Fetzen auch die Kacheln umher.



Der war doch draußen! Knallharte Tennis-Action mit "Virtua Tennis 3".

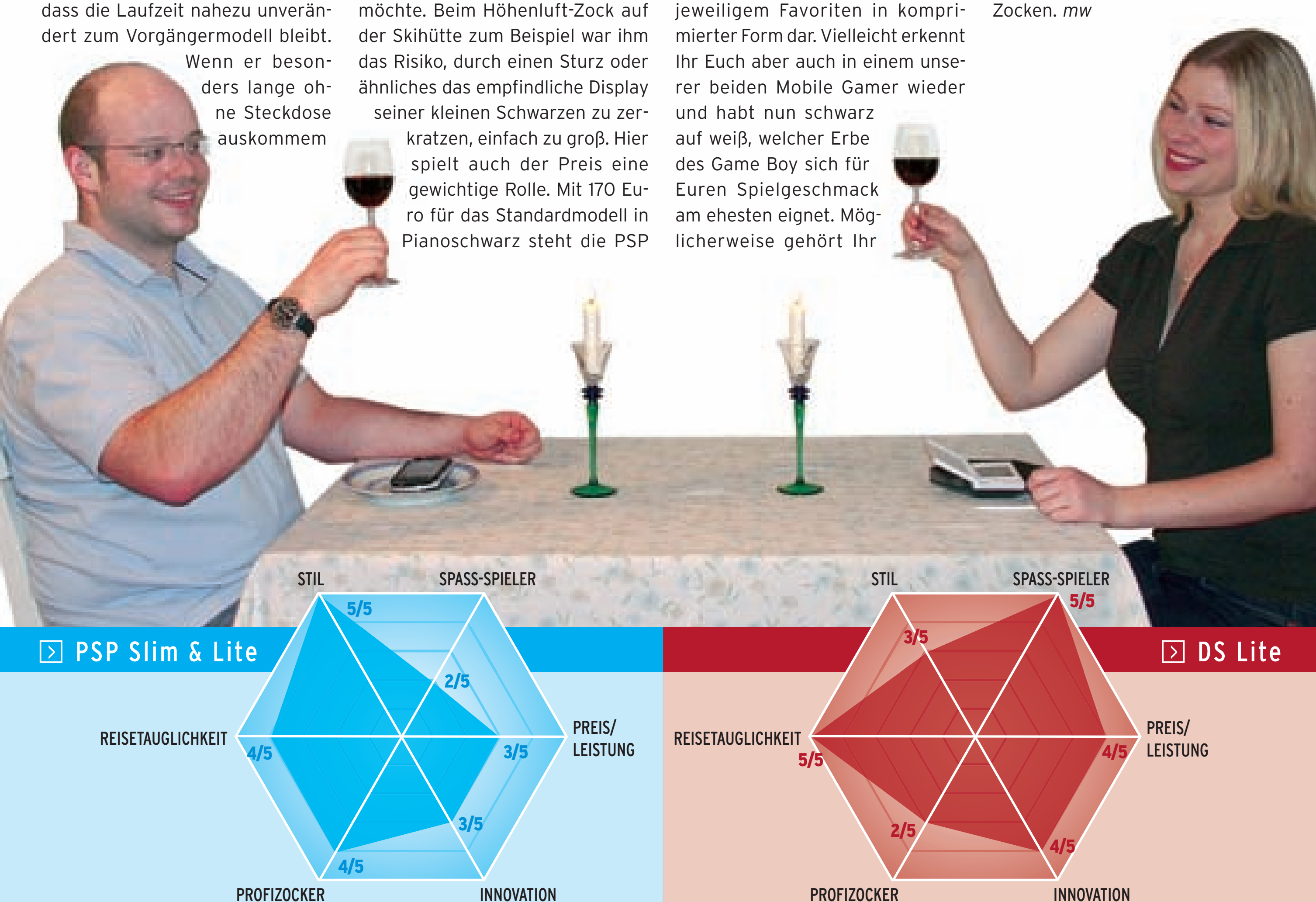
Evas Hengst Joker guckt seinem Frauchen interessiert über die Schulter. Angst vor virtueller Konkurrenz durch Ponyhof-Spiele muss er aber nicht haben.

Kompakter, schicker, höhere Leuchtkraft. Vom verbesserten Display bis zum schöneren Design: Der DS Lite sticht seinen grauen Vorgänger aus.

auf dem weißen Lack des Gehäuses braucht sie dabei nicht zu befürchten. Das seit seligen 'Game & Watch'-Zeiten unveränderte Muschel-Design, welches Nintendo zwischendurch auch für die zuklappbare GBA-Edition nutzte, ist die denkbar praktischste Lösung, um die ohnehin robusten Oberflächen der Doppelschirme auf Reisen zu schützen. Auch an Gewicht und Größe gibt es hier nichts zu verbessern. Egal ob Jeans, Schwesternkittel oder Handtasche, wenn es nicht gerade eng anliegende Reiterhosen sind, findet Evas DS überall Platz. Hier kann Philipps PSP Slim & Lite inzwischen fast mit dem DS gleichziehen. Ob im erwähnten Skiurlaub oder auf dem Laufband des Fitnessstudios, Platz für die PSP findet Philipp problemlos. Die klobige Sperrigkeit der Ur-PSP hat Sony vor allem durch die Verschlankung des Akkus in den Griff bekommen. Dieser hat zwar weniger Saft als die alte Batterie, dafür braucht die Slim & Lite weniger Strom, so dass die Laufzeit nahezu unverändert zum Vorgängermodell bleibt. Wenn er besonders lange ohne Steckdose auskommem muss, leiht sich Philipp übrigens einen alten PSP-Akku von einem Kumpel. Damit schnurrt die Slim & Lite mit einer Ladung bis zu acht Stunden. Nur das Akkufach geht damit nicht mehr komplett zu, das alte Batteriepack ist einfach zu groß. Dafür bräuchte Philipp das bislang nur in Amerika erhältliche Batterie-Paket, dessen spezielle Fachabdeckung auch über den dickeren Akku passt. Problematisch werden solche Tricks immer dann, wenn Philipp die PSP in sein schickes Crystal Case verpacken möchte. Beim Höhenluft-Zock auf der Skihütte zum Beispiel war ihm das Risiko, durch einen Sturz oder ähnliches das empfindliche Display seiner kleinen Schwarzen zu zerkratzen, einfach zu groß. Hier spielt auch der Preis eine gewichtige Rolle. Mit 170 Euro für das Standardmodell in Pianoschwarz steht die PSP Slim & Lite nach wie vor auf einer anderen Stufe als der mit 140 Euro vergleichsweise günstige DS Lite.

Fazit

Ob die 30 Euro Aufpreis letztlich die zusätzlichen Multimedia- und Internet-Funktionen der PSP wert sind, oder ob das unmittelbarere Spielerlebnis des DS für Euch die bessere Alternative darstellt, müsst Ihr selbst entscheiden. Die beiden Diagramme am Ende unseres Vergleiches stellen die Vorzüge und Schwächen von Philipps und Evas jeweiligem Favoriten in komprimierter Form dar. Vielleicht erkennt Ihr Euch aber auch in einem unserer beiden Mobile Gamer wieder und habt nun schwarz auf weiß, welcher Erbe des Game Boy sich für Euren Spielgeschmack am ehesten eignet. Möglicherweise gehört Ihr aber – wie Eva und Philipp – auch zu den Glücklichen, die Zugriff auf beide Hälften der Handheld-Hemisphäre haben. Denn wenn Philipp die prachtvollen Doppelschirm-Sequenzen eines "Final Fantasy Crystal Chronicles" auf dem DS bewundert oder Eva stundenlang den "LocoRoco"-Soundtrack im Ohr hat, sind die Grenzen der beiden verfeindeten Handheld-Imperien glücklich überwunden und auf dem großen, rot-weiß gemusterten Spielesofa kehrt Friede ein. Prost Eva, prost Philipp. Viel Spaß beim Zocken. *mw*



So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Die Bewertung

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller	>>	Team MAN!AC
Zirka-Preis	>>	40 Euro
Sprache	>>	deutscher Text
Termin	>>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)

Name des getesteten Spiels

Pro
- einzigartige Atmosphäre
- rockiger Soundtrack
- riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — online und lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon








Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
Puzzle Quest (PSP)
Augen-Training (DS)
Diddy Kong Racing (DS)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Patapon (PSP)
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Know-how der Zauberkunst (DS)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Ferrari Challenge (DS)
Gehirntraining (DS)
FlatOut: Head On (PSP)



Jan Königsfeld
Spielt zurzeit:
Bleach: The Blade of Fate (DS)
Final Fantasy Crystal Chronicles (DS)
Patapon (PSP)



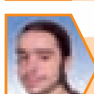
André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Trauma Center: Under the Knife (DS)
Patapon (PSP)
Advance Wars: Dark Conflict (DS)



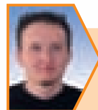
Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Neves (DS)
Geometry Wars: Galaxies (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Medal of Honor Heroes 2 (PSP)
Final Fantasy 12: Revenant Wings (DS)
Mega Man ZX Advent (DS)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Assassin's Creed (DS)
FIFA Street 3 (DS)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Metal Gear Solid Port. Ops Plus (PSP)
God of War: Chains of Olympus (PSP)
Dead Head Fred (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Dragon Quest Monsters: Joker (DS)
Metal Gear Solid Port. Ops Plus (PSP)
Elite Beat Agents (DS)

Leseführung >>

Die Spiel-Genres

In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also zum Beispiel Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





DS Je nachdem, wie Ihr die Magiesubstanzen kombiniert, treten die unterschiedlichsten Effekte auf. Verstärkte Sprüche sehen deutlich beeindruckender aus.



DS Eine Rollenspiel-Weisheit, die fast immer wahr ist: Monster, die sich in verschneiten Gegenden aufhalten, reagieren allergisch auf das Feuer-Element.

Ring of Fates

Final Fantasy Crystal Chronicles

Abenteuer >> Action-Adventure



DS Auf der Oberwelt ist wandern verboten: Ihr reist nur per Icon-Klick.

Aus den nahezu unzähligen "Final Fantasy"-Titeln dieser Ausgabe stechen die "Crystal Chronicles" ein wenig heraus. Wie der Vorgänger (siehe Kasten) ist "Ring of Fates" als Multiplayer-Spiel ausgelegt, bietet aber auch einen soliden Einzelspieler-Modus.

Ein Held wird kommen

Hier schlüpft Ihr in die Rolle des kleinen Jungen Yuri. Auf seiner Reise durch elf Dungeons gesellen sich mit der Zeit drei weitere Mitstreiter zu ihm. Etwa nach der Hälfte des Spiels ist Eure vierköpfige Party komplett, wobei jede Person im Quartett eine andere Charakterklasse vertritt.

Ihr steuert stets ein einzelnes Partymitglied direkt mit dem Steuerkreuz. Zum Wechseln tippt Ihr auf das Antlitz des gewünschten Charakters auf dem Touchscreen. Aktionen wie Angreifen und Springen werden per Tastendruck ausgeführt. So könnt Ihr die anrückende Feindesschar schnell in Echtzeit mit Schlägen eindecken, herumstehende Truhen plündern oder die den Kerker-Alltag auflockernden Hüpfpassagen meistern. Der Magie kommt in "Ring of Fates" besondere Bedeutung zu: Wählt zuerst auf dem unteren Bildschirm eines der sechs Elemente per Stylus aus. Dann könnt Ihr mittels der X-Taste einen Zielcursor aufschalten, den Ihr per Steuerkreuz über Freund oder Feind platziert. Sobald Ihr die Taste loslasst, wird die Magie aktiviert. Aber keine Angst, es gibt weitaus mehr als sechs Zaubersprüche. Der Clou an der Sache: Haltet Ihr X gedrückt und wechselt dann den Charakter, könnt Ihr Euren Zauber mit einem weiteren kombinieren. So verstärkt Ihr entweder die Wirkung oder erzeugt gänzlich andere Sprüche, wie den mächtigen 'Meteor' – je nachdem, welche Elemente und wie viele Charaktere Ihr einsetzt. Doch Vorsicht: Auch Eure Gegner können sich zusammenschließen.

Habt Ihr Eure Widersacher niedergestreckt, sammelt Ihr flugs die hinterlassenen Rezepte ein. Mit denen könnt Ihr Euch dann in der Stadt Items und Waffen anfertigen lassen, statt diese kaufen zu müssen. Auch schön: Die angelegten Rüstungsteile beeinflussen das Aussehen der Figuren. So werden



Jan Königsfeld

7 von 10

"Alleine ist mir das zu stressig"

An sich ist "Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates" kein schlechtes Spiel. Trotzdem hat es mich in der Solo-Kampagne oft zur Weißglut gebracht. Die Computer-Schergen nerven mit ihrer fehlenden Intelligenz teilweise mehr, als sie nützlich sind. Mit Euren Begleitern die fetten Bosse späterer Level koordiniert zu bekämpfen, ist dadurch unnötig schwer. Dafür haben mich die liebevoll präsentierten Zwischensequenzen stets für die Strapazen entlohnt. Überhaupt ist die Grafik nett anzuschauen und baut eine schöne Märchen-Atmosphäre auf. Die Soundkulisse stört dabei nicht weiter, ist aber nach dem Spielen schnell wieder vergessen. Ich kann das Spiel für Solisten nur bedingt empfehlen, da es klar auf mehrere Spieler ausgerichtet ist.



Max Wildgruber

7 von 10

"Mehr Spieler bedeuten mehr Spaß"

Klar, das neue DS-"Final Fantasy" hat seine Schwächen. Die werden aber fast alle im Mehrspieler-Modus ausgemerzt: Ist das Kombinieren von Zaubersprüchen im Solo-Modus noch etwas hakelig, funktioniert es in Absprache mit Euren Kumpels tadellos. Während der flotten Dungeon-Trips ist nämlich in erster Linie Zusammenarbeit gefragt. Sei es, um mehrere Schalter zu betätigen, damit sich neue Wege öffnen, oder um die individuellen Fähigkeiten der einzelnen Charakter-Klassen gezielt einzusetzen. Den Stylus hätte ich zwar gerne etwas öfter verwendet, die Einbindung der DS-Eigenschaften geht aber in Ordnung. Für den nächsten Teil wünsche ich mir allerdings echte Online-Partien. Bei einem Titel dieser Art sollte das langsam Pflicht sein.



DS Hier geht's zur Sache: In den Kämpfen gibt es den einen oder anderen Effekt-Hingucker zu bestaunen, denn nicht nur Ihr könnt spektakuläre Zauber und Spezialattacken vom Stapel lassen. Vor allem die Gegner späterer Levels sind ganz schön hart.

Der Vorgänger >> Handheld trotz Konsole



"Final Fantasy Crystal Chronicles" erschien 2004 für den Gamecube. Der Mehrspieler-Modus gestaltete sich seinerzeit allerdings ziemlich kostspielig: Im Gegensatz zur Solo-Kampagne konnten die Charaktere hier nicht mit dem Standard-Controller gesteuert werden. Vielmehr mussten pro Spieler ein Game Boy Advance und ein Gamecube-Linkkabel besorgt werden, da sich die Figuren nur mit dem Handheld kontrollieren ließen.

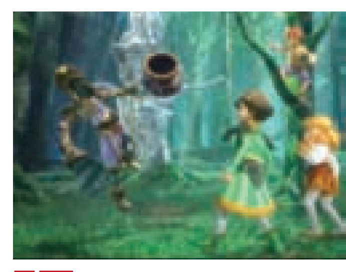
Serienkenner das ein oder andere charakteristische Outfit wiedererkennen.

Freund oder Feind?

Diese Frage werdet Ihr Euch ein ums andere Mal stellen, während Ihr mit den vom Computer gesteuerten Genossen auf Monsterjagd seid. Die künstliche Intelligenz Eurer Begleiter ist nämlich beängstigend gering: Nicht nur, dass sie von sich aus weder Magie noch Gegenstände einsetzen, auch ihr Kampfgeist lässt zu wünschen übrig. In der Zeit, in der Ihr fünfmal schlagt, hauen Eure Computer-Kollegen einmal zu. Dazu kommt, dass die Recken nicht in der Lage sind, Euch vernünftig zu folgen. Meist bleiben sie irgendwo hängen oder weigern sich über Abgründe zu springen – und Ihr steht alleine da. Wenigstens könnt Ihr Eure Truppe mit der linken Schultertaste wieder zusammenrufen. Doch Vorsicht: Wenn Ihr Euch in den Boss-Kämpfen an eine strategisch kluge Position stellt, der Rest Eurer Truppe aber seelenruhig direkt vor dem Obermotz steht und sich einen Treffer nach dem anderen einfängt, hilft Euch diese Funktion nur bedingt.

Von diesen Problemen bleibt Ihr im Multiplayer-Modus verschont. Bis zu drei Mitspieler können sich mit Euch zu einer Gruppe zusammenschließen – jeweils eigene Spielmodule vorrausgesetzt. Nachdem sich jeder Spieler über den simplen Charakter-Editor eine eigene Figur entworfen hat, geht die von jeglichen Storyelementen befreite Monsterhatz los. Das A und O hierbei ist Teamwork: sich gegenseitig heilen, Magie kombinieren oder per Räuberleiter auf höhere Ebenen hieven. Der nervige Kristall des Vorgängers ist übrigens verschwunden – Ihr müsst nicht mehr um ein Party-Mitglied herumstehen, sondern könnt Euch frei in den Räumen bewegen.

Das Spektakel wird Euch in hübscher 3D-Grafik präsentiert. Wichtige Story-Sequenzen sind sogar mit englischer Sprachausgabe unterlegt und hier und da bestaunt Ihr kleine Render-FIlme. Die Musik ist allerdings zweckmäßig und erinnert eher an schwächere Stücke aus der "Mana"-Reihe als an die "Final Fantasy"-typischen Bombast-Kompositionen. *jk*



DS Während das schöne Intro als schickes Render-Video zu bestaunen ist...



DS ...wird die Story hauptsächlich durch Szenen in Spielegrafik erzählt.



DS-Faktor

Der Touchscreen wird in "Ring of Fates" viel genutzt: Die Auswahl der Figuren, Items und Magie trefft Ihr mit dem Malwerkzeug. Auch die charakterspezifischen Fähigkeiten, wie das Erscheinenlassen unsichtbarer Plattformen mit dem Magier der Truppe, werden über den drucksensitiven Bildschirm gesteuert. Die meiste Zeit schaut Ihr aber auf den oberen Schirm, denn da spielt die ganze Action. Das Mikrofon bleibt im kompletten Spiel ungenutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
👍	👍	👎

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Legend of Zelda: Phantom Hourglass (93 von 100 in Ausgabe 9)

FF Crystal Chronicles: Ring of Fates

Pro
- nette Story für Einzelspieler
- Rezepte zum Erschaffen von Items
- ausgefeiltes Magiesystem

Contra
- dämliche Computer-Mitstreiter
- keine frei begehbare Oberwelt
- kein Online-Multiplayer

Multiplayer: 9 von 10 – lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Hübsch präsentiertes Action-RPG, das den Schwerpunkt auf Multiplayer-Runden legt – für Solisten zu kurz.



Anniversary Edition
Final Fantasy

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Lecker: Heute abend gibt's flambierten Schleim! Wie beim Original aus dem Jahr 1987 sind die magischen Grafikeffekte das Beste an der Grafik.

Zum zwanzigsten Mal jährte sich 2007 der Tag, an dem Hironobu Sakaguchi seine letzte Fantasie zusammennahm und mit "Final Fantasy" einen Rollenspielhit landete, der nicht zuletzt ihn selbst überrascht haben dürfte. Das Remake des NES-Oldies gibt's jetzt günstig für die PSP. Der reduzierte Preis ist gerechtfertigt, denn inhaltlich bekommt Ihr ein Spielprinzip nebst Story von 1987 geboten. Mit den vier Kriegern des Lichtes reist Ihr durch eine 2D-Welt, erkundet Städte, Schlösser sowie Dungeons und stolpert alle paar Schritte in einen rundenbasierten Zufallskampf. Labyrinth-Sackgassen und unvorteilhafte Reiserouten durch Gebiete mit viel zu starken Monstern erinnern unschön an die Gründerzeit der Rollenspiele. Abgesehen davon funktioniert "Final Fantasy" damals wie heute und motiviert zum ausgiebigen Sammeln von Erfahrungspunkten und Schatztruhen. Die Präsentation wurde behutsam renoviert und mit neu gezeichneten und authentisch animierten Spielfiguren sowie Monster-Standbildern an das Breitwandformat der PSP angepasst. Zusätzlich gibt's das Bonus-Material der bisherigen Remakes für PSone und GBA sowie eine Artwork-Galerie und ein komplett neues Dungeon. *mw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square Enix, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Tales of the World** (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Final Fantasy 3** (84 von 100 in Ausgabe 7)

Final Fantasy

Pro
+ authentische Oldie-Umsetzung
+ Yoshitaka-Amano-Artworks
+ sattes Bonusmaterial

Contra
- Sackgassen & teils unfaire Kämpfe
- einfach gestrickte Story
- keine deutschen Texte

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

In Ehren ergrauter RPG-Opa im neuen Gewand mit Alterserscheinungen und einem Sack voller Goodies.



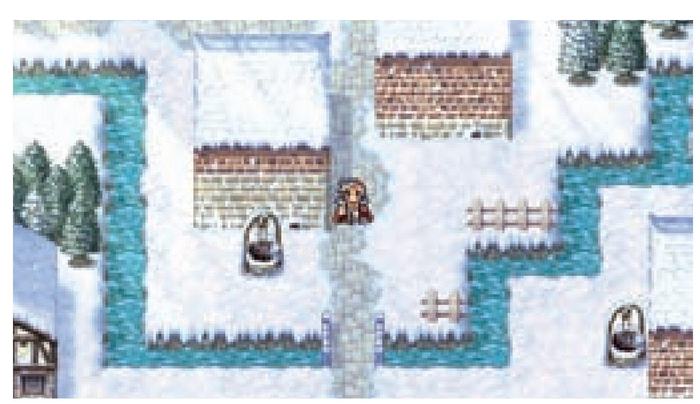
Max Wildgruber 6 von 10

"Ein Stück Rollenspielgeschichte"

Eines vorneweg: Wer nach einem zeitgemäß geschliffenen Rollenspiel sucht, kann weiterblättern. "Final Fantasy" hat aus heutiger Sicht seine Längen, Sackgassen und unfairen Stellen; überdies wirkt die Story viel zu formelhaft. Wer aber einen Blick in die Geschichte des Genres werfen will oder das früher liebgewonnene Spiel auf einer modernen Konsole zocken möchte, ist mit der "Anniversary Edition" gut beraten. Umfangreiches Bonus-Material und die Charakterportraits des Original-Designers Yoshitaka Amano rechtfertigen die Anschaffung. Die neu gezeichnete Optik mit leichtem Wölbungseffekt auf der Weltkarte wirkt stimmig. Nur schade, dass weder die Original-Version noch deutsche Texte auf der UMD schlummern.

Anniversary Edition
Final Fantasy 2

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Saukalt trotz Kopftuch: Held Firion friert sich in der liebevoll gezeichneten Winteridylle die Ohren ab. Schnell zurück zum Eissegler!

Das Remake zum zweiten Teil der "Final Fantasy"-Reihe erscheint in derselben Aufmachung wie der Erstling (siehe links). Die spielerischen Mängel blieben großteils erhalten, die Kämpfe wurden leichter, dafür gibt es mehr davon. Story und Dialogsystem legen im Vergleich zum ersten Teil heftig zu.

Die pfiffige "Star Wars"-Adaption um Rebell Firion und den übermächtigen Imperator des Pandemoniums wird mittels eines praktischen Stichwort-Systems erzählt. Schnappt Ihr einen Begriff auf, könnt Ihr ihn in späteren Gesprächen benutzen, um Zusatzinformationen zu erhalten und die Story voranzutreiben. Obwohl die Handlung weiterhin linear erzählt wird, gewinnt die Spielwelt dadurch merklich an Lebendigkeit. Genau wie bei Teil 1 gibt es außerdem die Bonus-Dungeons des GBA-Moduls "Dawn of Souls" und das Render-Intro des PSone-Remakes gratis dazu. Exklusiv produziert wurden neben einer Artwork-Galerie die zwei neuen Abschnitte "Arcane Labyrinth" und "Arcane Sanctuary". Sie enthalten neben speziellen Ausrüstungsgegenständen und supermächtigen Zaubersprüchen auch Bosse aus anderen "Final Fantasy"-Teilen, die stilecht mit ihrer Originalmusik auflaufen. *mw*

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square Enix, Japan
Hersteller	>> Square Enix
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Tales of the World** (77 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Final Fantasy 3** (84 von 100 in Ausgabe 7)

Final Fantasy

Pro
+ genaue Umsetzung des Originals
+ Yoshitaka-Amano-Artworks
+ gleich zwei Bonus-Dungeons

Contra
- Sackgassen nerven
- Zufallskampf-Overkill
- Klassik-Modus nicht vorhanden

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

68 von 100 SPIELSPASS

Zweiter Teil der Jubiläums-Edition mit größerem Umfang sowie besserer Story und Stichwort-Dialogen.



Max Wildgruber 6 von 10

"Und noch ein Stück Rollenspielgeschichte"

Was für Teil 1 gilt, stimmt auch bei der Fortsetzung: Wer mit der alten Rollenspielschule nichts anfangen kann, wird mit diesem Abenteuer kaum glücklich. Insgesamt ist's jedoch die bessere Hälfte der Geburtstags-Neuauflage: Das Dialogsystem kommt witzig rüber, die Charaktere haben Esprit und der Imperator mordet majestätisch wie immer. Angesichts des fehlenden Original-Modus darf man sich allerdings fragen, ob das GBA-Sammelmodul "Dawn of Souls" nicht die bessere und billigere Alternative darstellt – dort bekommt Ihr beide Teile mit nur leicht verbesserter, authentischer Optik auf einem Modul. Render-Intro und das exklusive Bonusmaterial des PSP-Remakes sind für Fans aber dennoch ein ausreichender Kaufgrund.

Dragoneer's Aria

Abenteuer >> Rollenspiel



PSP Abenteuer scheibchenweise: Die Oberwelt besteht aus zahlreichen Abschnitten, die durch Tore und Brücken miteinander verbunden sind.

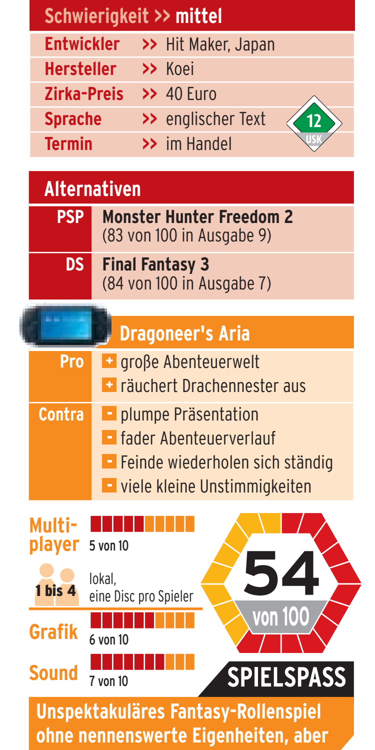
Entwickler Hit Maker wird mit "Dragoneer's Aria" seinem Namen nicht gerecht: In dem schwerfälligen Rollenspiel erwacht der schwarze Drache aus seinem Jahrhunderte langen Schlaf, nur Valen Kessler und seine Freunde können ihn zurück ins Reich der Träume schicken – also ziehen sie los, um das Biest aufzuspüren. Ihr streift durch Gebirge, Schluchten und Wälder von Festung zu Festung, plaudert mit den nicht allzu zahlreichen Einwohnern und vermöbelt jede Menge Monster.

Dabei gibt's eine Reihe Störfaktoren: So müsst Ihr meist Monster bekämpfen, die auf der Oberwelt noch ganz anders ausgesehen haben. Außerdem wiederholen sich die Gegner ständig und ziehen die Schlachten mit trägem Gehabe sowie Fehlschlägen gewaltig in die Länge.

Auf Wanderschaft geht's ebenfalls nur langsam vorwärts, weil Ihr den Sprint mit schwer verdienter Zauberenergie bezahlen müsst. Der lineare Ablauf kann mächtig auf die Nerven gehen, denn wenn Ihr manch scheinbar sinnloses Gespräch auslasst, bleibt Euch der Weg an anderer Stelle versperrt. Deshalb seid Ihr oft mit planlosem Herumsuchen beschäftigt, statt spannende und flotte Rollenspielabenteuer zu erleben. *oe*

Oliver Ehrle
5 von 10
"Öde Drachensuche von der Stange"

Die meisten Rollenspiele gründen ihr Abenteuer auf ein interessantes Grundprinzip wie Sammeln, Rätseln oder Erforschen. Bei "Dragoneer's Aria" könnt Ihr dagegen oft nur die Nase rümpfen: Die Handlung ist fade, der Spielablauf träge, die Aufgaben doof und die audiovisuelle Präsentation trotz akzeptabler Technik plump – was für eine Enttäuschung. Das Ganze zieht Hit Maker auch noch mit den immer selben Monsterfights in die Länge: Da interessiert Euch kaum die Möglichkeit, im angepriesenen Mehrspieler-Modus gemeinsam Drachennester auszuräuchern – geteilte Langeweile ist gleich doppelt öde. Angesichts der erstklassigen RPG-Neuauflagen der Konkurrenz braucht diese Abenteuerpflaume wirklich niemand.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Hit Maker, Japan
Hersteller	>> Koei
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Monster Hunter Freedom 2** (83 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Final Fantasy 3** (84 von 100 in Ausgabe 7)

Dragoneer's Aria

Pro
- große Abenteuerwelt
- räuchert Drachennester aus

Contra
- plumpe Präsentation
- fader Abenteuerverlauf
- Feinde wiederholen sich ständig
- viele kleine Unstimmigkeiten

Multiplayer 5 von 10
1 bis 4 – lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

54 von 100 **SPIELSPASS**

Unspektakuläres Fantasy-Rollenspiel ohne nennenswerte Eigenheiten, aber mit einer Reihe nerviger Macken.





DS Zeit für ein Duell! Zufällig in der Oberwelt auftauchende Monster-Scouts dürft Ihr zu kniffligen Duellkämpfen fordern. Als Belohnung locken edle Items.



DS Unser 'König der Nacht' haut einem wilden Horndrachen die Fledermausflügel um die Ohren. Die 3D-Kämpfe werden dramatisch inszeniert.

Joker Dragon Quest Monsters

Abenteuer >> Rollenspiel



DS Ertappt! Monster in der Oberwelt gehen bei Sichtkontakt auf Euch los.

Was ist das wohl für ein Spiel? Monster jagen, sammeln, trainieren und dann in Rundenkämpfen gegeneinander antreten lassen – aber nicht "Pokémon". "Ein Plagiat", plärrt da so mancher und spricht somit dem vorliegenden "Dragon Quest Monsters: Joker" die Daseinsberechtigung ab. Zu Unrecht, denn der DS-Ableger der altehrwürdigen "Dragon Quest"-Rollenspielreihe (siehe Kasten) macht vieles ganz anders als der Genre-Primus von Nintendo. Eines kann man allerdings für beide Spiele behaupten: Es dreht sich alles um die Monsterparty.

Monster-Magnet

Die Fabelwesen der "Dragon Quest"-Serie werden seit jeher von Manga-Superstar Akira Toriyama entworfen. Entsprechend formvollendet sehen die in prächtigem 3D-Comiclook gehaltenen Schleimbatzen, Hacksaurier und Abartiger auch aus. Herr dieser geschuppten, gezahnten und gefiederten Menagerie seid Ihr, in Gestalt eines weißhaarigen Anime-Burschen mit Stachelfrisur, der von seinem Vater den Auftrag erhält, die Monsterscout-Meisterschaft eines gewissen Dr. Schwarz auszuspionieren. Also geht Ihr mit einem schnittigen Jet-Ski auf eine Reise über sieben Inseln mit zunehmend wilderen Ungeheuern, um Euch mithilfe Eures Scoutrings als Monsterjäger zu betätigen. Dieses Accessoire ist eine Art Monster-Magnet und erlaubt es Euch, in jedem regulären Kampf ein beliebiges Un-

Jan Königsfeld

8 von 10

"Mein neues Maskottchen: der Königsschleim"

Was für ein grandioser Vorgeschmack auf "Dragon Quest 9". Weit entfernt von dreister Spin-Off-Abzocke ist "Joker" ein richtiges Rollenspiel und eine echte Alternative für "Pokémon"-Junkies geworden. Die Bedienungs-Möglichkeiten des Kampfmenüs sind vielfältig und nicht nur für Handheld-Rollenspiel wegweisend. Das charmante Monsterdesign wurde so gekonnt in die dritte Dimension verpflanzt, dass ich jede Insel bis in den hintersten Winkel erforschen musste, um ja keines der possierlichen Tierchen zu verpassen. Dabei fiel mir allerdings die hakelige Steuerung im Erkundungs-Modus auf. Auch wenn der freie Kameraschwenk per Schultertasten löblich ist, ein ums andere Mal hing ich an unsichtbaren Ecken und Kanten fest – unschön! Wie Max vermisse ich zudem ein Online-Duell.



Max Wildgruber

8 von 10

"Ein monströser Spielspaß-Joker"

"Joker" hat mich mehrfach überrascht. Gleich beim ersten Spielstart, als eine fließende 3D-Optik mit umwerfender Fernsicht meine Meinung, was technisch auf dem DS möglich ist, positiv korrigierte. Dann nach etwa drei Spielstunden, als sich eine Insel nach der anderen als rundum gelungener Abenteuerspielplatz entpuppte, wo ich meine wunderschönen Toriyama-Kreaturen Gassi führen durfte. Und schließlich mit etwa zehn Stunden auf der Spieluhr, als ich das Synthese-System voll begriffen hatte und gezielt auf überragende Supermonster hinzuzüchten begann. Klar, gegen die Story nimmt sich eine "Yu-Gi-Oh!"-Folge wie ein Shakespeare-Drama aus, aber das stört mich nicht beim Monsterzüchten. Überraschend in negativer Hinsicht ist lediglich der maue Mehrspieler-Modus.



DS Im Sonnentempel weisen Lichtpunkte den Weg zum nächsten Schalter.



DS Selbst komplizierte Kampftaktiken plant Ihr per Stylus-Menü.



DS Manchmal gelangt Ihr auf Euren Seereisen per Zufallsprinzip auf unerforschte Inseln wie diese. Hier könnt Ihr Schatzkisten plündern, Trainingskämpfe bestehen und auf die Suche nach dem geheimnisvollen Schöpfer dieses Gemäldes gehen.

geheuer zu 'werben'. Dazu errechnet "Joker" aus den Stufen Eurer drei aktuellen monströsen Gruppenmitglieder einen Prozentwert und ermittelt so die Wahrscheinlichkeit, dass sich das umworbene Biest Eurem Team anschließen könnte. So dürft Ihr bereits früh im Spiel mächtige Monster einfangen – die Chancen dafür stehen dann halt mal bei zwei zu hundert.

Monster-Mixer

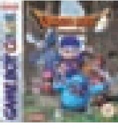
Sobald ein Monster die zehnte Stufe erreicht hat, könnt Ihr es in speziellen Scout-Gebäuden mit einem anderen Wesen zusammenmixen. Die so genannte Synthese lässt neue Ungeheuer entstehen, deren drei beliebig füllbare Skill-Slots Ihr mit den Talenten der beiden Elternteile bestückt. Neben eher klassischen Attributsverstärkern dürft Ihr bei Stufenanstieg auch Talente wie Feuerspucken, Heilmagie oder verwirrende Illusionszauber steigern. Zusammen mit der Möglichkeit, jedes der insgesamt 210 Monster mit einer Waffe auszustatten, und einem kompletten Ersatzteam in der Hinterhand, habt Ihr so bemerkenswert viel Spielraum für komplexe Kreuzungsexperimente. Berührt Ihr eines der sichtbar in der knallbunten 3D-Oberwelt herumhopsenden Viecher, zieht Ihr mit Euren Schützlingen in den Kampf. Dazu gebt Ihr im Menü auf dem unteren Bildschirm entweder detaillierte Anweisungen oder lasst die Rasselbande mit einer von fünf Taktikeinstellungen automatisch zuhauen. Ab und an begegnet Ihr auch gegnerischen Scouts oder stolpert über einen Bosskampf; dann geht's umso heftiger zur Sache. Storytechnisch reißt sich "Joker" weder Bein, Flügel noch Tentakel aus. Auf Eurem Weg zum Sieger der Meisterschaft trefft Ihr das 'Incarnus'-Monster, das Euch durch eine Handvoll mystische Schreine begleitet. Diese teils ausgedehnten Dungeon-Trips bieten eine willkommene Abwechslung zum Monstertraining. Neben der linear angelegten Reise von Schrein zu Schrein dürft Ihr simple Nebenquests in beliebiger Reihenfolge lösen. Scouts mit Internet-Anschluss können sich die Monsterteams anderer Spieler auf den DS saugen und einmal pro Tag ein besonderes Duell bestreiten. *mw*

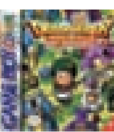


DS Sonnenuntergang inklusive: "Joker" hat einen Tag- und Nachtzyklus.

Dragon Quest Monsters >> Die Seriengeschichte

Die von Tose entwickelte "Dragon Quest Monsters"-Serie hat auf den Handhelds von Nintendo Tradition. Der erste Teil erschien 1999 über Eidos sogar komplett auf Deutsch für den Game Boy Color. Das abwärtskompatible Modul lief auch auf dem Ur-Game-Boy und erzählt die Geschichte des jungen Terry, der seine Schwester aus den Klauen des Ungeheuers Wall befreien muss. Dazu bedient er sich der Hilfe des freundlichen Monsters Watabo und dessen zähm-, kreuz- und trainierbarer Verwandschaft. Teil 2 erschien 2001 in den USA unter dem Namen "Dragon Warrior Monsters 2" ebenfalls für Game Boy Color. Das Spiel existiert in zwei Versionen mit unterschiedlichen Hauptfiguren: "Cobi's Journey" und "Tara's Adventure". "Dragon Quest Monsters: Caravan Heart" für den GBA wurde 2003 lediglich innerhalb Japans verkauft und kam selbst dort nur mäßig gut an. Das schwerfällig-verkopfte Spielprinzip um den per Planwagen umherreisenden Prinzen Keifer mag hierfür ausschlaggebend gewesen sein.

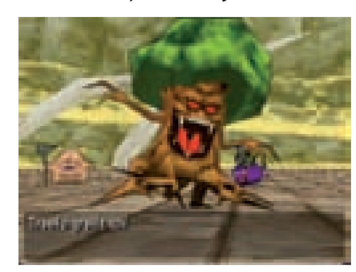








DS Ich habe die Macht! Unser Incarnus wird per Zauber gestärkt.



DS Zeit zum Waldsterben: ein Baummonster auf dem Vormarsch.

DS-Faktor

Im oberen Bildschirm spielt die Musik von "Joker", hier wird gekämpft, geforscht und gezüchtet. Der untere Bildschirm dient zu Informationszwecken: im Erkundungs-Modus als Übersichtskarte mit farbig markierten Hotspots, im Kampfmodus als Taktikmenü, in dem Kampfteilnehmer, gewählte Taktik und Angriffsziele per klarer Symbol- bzw. Diagrammsprache illustriert werden. Die Menüs sind wahlweise mit dem Stylus oder per Tastendruck bedienbar.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

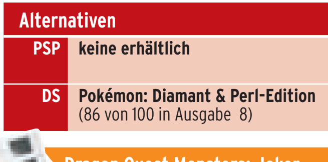




Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Tose, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> März





Alternativen

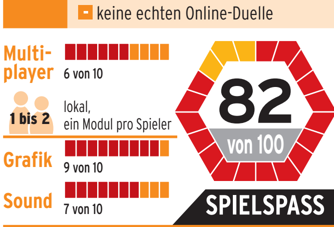
PSP	keine erhältlich
DS	Pokémon: Diamant & Perl-Edition (86 von 100 in Ausgabe 8)



Dragon Quest Monsters: Joker

Pro
- ungemein komplexe Monsterzucht
- fantastische 3D-Optik
- irrwitziges Monsterdesign

Contra
- belanglose Simpelstory
- hakelige Steuerung
- keine echten Online-Duelle



Multiplayer 6 von 10 — 1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik 9 von 10

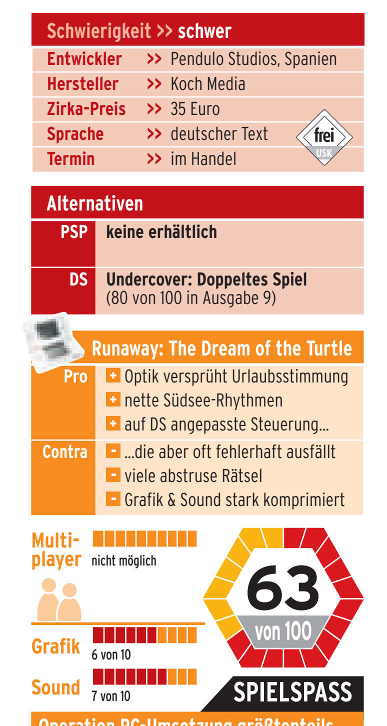
Sound 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Sympathisches Monstertrainer-RPG mit motivierendem Zuchtprogramm und bezaubernden Akira-Toriyama-Viechern.

The Dream of the Turtle
Runaway

Abenteuer >> Grafik-Adventure



Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Pendulo Studios, Spanien
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Undercover: Doppeltes Spiel (80 von 100 in Ausgabe 9)

Runaway: The Dream of the Turtle

Pro
- + Optik versprüht Urlaubsstimmung
- + nette Südsee-Rhythmen
- + auf DS angepasste Steuerung...

Contra
- – ...die aber oft fehlerhaft ausfällt
- – viele abstruse Rätsel
- – Grafik & Sound stark komprimiert

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

63 von 100 SPIELSPASS

Operation PC-Umsetzung größtenteils misslungen: technisch durchwachsenes Abenteuer mit Logik-Problemen.

Mit gut einem Jahr Verspätung erscheint das klassische PC-Adventure auf Nintendos Klappkonsole. Auf einer idyllischen Urlaubsinsel begebt Ihr Euch auf die Suche nach Eurer verschollenen Freundin. Während der Recherchen sammelt Ihr alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, plaudert mit Einwohnern und löst allerlei Rätsel. Um relevante Gegenstände besser zu erkennen, stehen Euch auf dem DS zwei Hilfsmethoden zur Verfügung: Tippt mit dem Stylus auf den Touchscreen, um die Kamera näher an das Geschehen heranzuzoomen. Oder lasst die sogenannten Hotspots auf Wunsch farbig markieren. Die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten (anschauen, nehmen, reden) schaltet Ihr mit dem Steuerkreuz durch. Bei den Knobel-Einlagen müsst Ihr oft um mehrere Ecken denken; der naheliegendste Lösungsweg ist selten der richtige. *ak*



DS Gegen den Frust: Protagonist Brian greift schon mal gern zur Flasche.

DS-Faktor

Eurem Charakter gebt Ihr mit Stylus-Klicks die Laufrichtung vor. Haltet Ihr den Stylus auf dem Schirm gedrückt, wird der Bildausschnitt zur besseren Übersicht vergrößert. Die verschiedenen Locations werden immer auf dem Touchscreen dargestellt, der obere Bildschirm beherbergt Eure gesammelten Gegenstände. Das Mikrofon findet keine Verwendung.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



André Kazmaier 6 von 10

"Bitte, bitte, zock mich am PC..."

...scheint mich das Spiel förmlich anzuflehen. "Runaway" merkt man die Herkunft an allen Ecken und Enden an: Komprimierter Sound, hässliche Artefaktbildungen in den Videosequenzen und fehlende Sprachausgabe schmerzen. Dass die Stylus-Steuerung obendrein meine Befehle oft missinterpretiert und die Rätsel etwas absurd ausfallen, treibt mich auf die Palme. Dabei hätte es dank der hübschen Hintergründe und lustigen (aber zähen) Dialoge so ein schöner Abenteuerurlaub werden können...

Orcs & Elves

Abenteuer >> Rollenspiel



Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> ID Software, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

12 USK

Alternativen

PSP	Final Fantasy Anniversary Edition (68 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Final Fantasy 3 (84 von 100 in Ausgabe 7)

Orcs & Elves

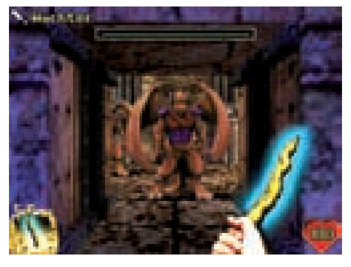
Pro
- + lineare, aber witzige Story
- + klasse gezeichnete Monster
- + Charme der alten Schule

Contra
- – keine Charakterentwicklung
- – Sprites kaum animiert
- – unflexibles Leveldesign

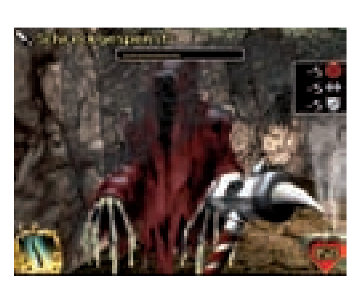
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Sympathisches Retro-Rollenspiel, das zwar kurz und teils simpel, aber stets atmosphärisch und motivierend ist.



DS Gegen den grimmigen Flattermann helfen magische Waffen.



DS Auch Gevatter Tods Schergen wollen Euch ans Leder.

Das schrittweise scrollende 3D-Rollenspiel "Orcs & Elves" mauserte sich auf Handys vom Kellerkind-Geheimtipp zum erfolgreichen Dungeon-Master. Jetzt gibt's eine leicht aufgebohrte Umsetzung für den DS. Entwickler ID, bekannt für indizierte Ego-Shooter, kehrt zurück zu seinen Wurzeln und präsentiert sauber scrollende 3D-Labyrinthe, in denen zweidimensionale Monster spärlich animiert durch die Gänge schlurfen. Das Ganze spielt in der ehemaligen Zwergensiedlung von Zharrkarrag, in der irgendeine Katastrophe sämtliche Bewohner in lediglich farblich unterschiedlich aussehende Geister verwandelt hat. Als Elfenprinz geht Ihr zusammen mit Eurem sprechenden Zauberstab dem Dungeon auf zehn Stockwerken auf den Grund. Dabei müsst Ihr klug den rundenweisen Takt der Gefechte bestimmen und magische Klingen, Armbrüste und Riesenhämmer umsichtig gegen allerlei schwungvoll gezeichnete Chimären, Dämonen und Elementargeister führen. Profis haben das Spiel in wenigen Stunden durchgespielt. *mw*

DS-Faktor

Per Select-Taste schaltet Ihr zwischen einer automatisch aktualisierten Karte und einem Blick auf Euren mit Tränken, Waffen und Taschen behängten Gürtel hin und her. Verlaufen ist so unmöglich. Den Stylus braucht Ihr nur, wenn Ihr Euer Inventar verwaltet. Ansonsten dominiert die klassische Steuerung den Dungeon-Trip.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Max Wildgruber 8 von 10

"Schritt für Schritt ins Herz des Berges"

"Orcs & Elves" versprüht den Charme der Gründerzeit-Rollenspiele wie "Eye of the Beholder" oder "Lands of Lore". Sicher, mein Held hat kein Gesicht und die lineare Klischee-Story wirkt wie eine Genre-Parodie. Aber wenn ich ein freches Rattenmonster durch enge Kriechgänge verfolge, besoffen vom Zwergenbier durch die Stollen torkle oder mal eben 30 Orks mit meinem Kampfhammer zermalme, zaubert "Orcs & Elves" Schritt für Schritt ein zufriedenwohliges Lächeln auf mein Gesicht. Für die Fortsetzung wünsche ich mir mehr Umfang und mehr Flexibilität. Jetzt muss ich aber wieder in den Berg, Vorräte beim Drachen aufstocken und ab zur zweiten Runde!

Portable Ops Plus
Metal Gear Solid

Abenteuer >> Action-Adventure



PSP Spielt unter anderem mit dem Helden des kommenden PS3-Abenteuers: 'Old Snake' gehört noch nicht zum alten Eisen und geht auf Gegnerjagd.

"Metal Gear Solid: Portable Ops Plus" sollte eher den Namenszusatz "Minus" tragen. Zwar gibt es im Update zu Snakes PSP-Schleichdebüt etliche Neuerungen wie zusätzliche Karten im Online-Modus, dafür wurde die spannende Story-Kampagne gestrichen. Stattdessen versucht Ihr Euch nun an der nie endenden 'Infinity Mission', wo Ihr in zufällig generierten Levels vorgegebene Aufgaben erfüllt. Erledigt beispielsweise alle Gegner in einem Gebiet, ehe der Ausgang erscheint, oder kämpft Euch durch ein Areal, während sich sämtliche Feinde auf höchster Alarmstufe befinden.

Auf diese Weise motzt Ihr die Statuswerte der 200 Soldaten auf, die Ihr im Verlauf des Spiels rekrutiert und verschiedenen Teams zuweist: Mediziner entwickeln Heilmittel, Techniker bauen neue Waffen und Spione optimieren Eure Level-Karten. Das macht das "Metal Gear"-Update recht rollenspiellastig und sorgt in Online-Kämpfen für Probleme: Wer nur selten spielt, hat keine Chance gegen hochgezüchtete Supersöldner.

Als Zugeständnis für diejenigen, die die kommende PS3-Episode nicht erwarten können, dürft Ihr übrigens auch mit Old Snake und Raiden spielen. *mh*



Michael Herde 5 von 10

"Allenfalls für Fans der Serie geeignet"

Ich muss mich schwer wundern über dieses undurchdachte Update: Warum gibt es einen 'Boss Rush'-Modus, wo es doch gar keine Story mit Bossen mehr gibt? Wer will schon online gegen mich zocken, wenn ich als fleißiger Fan mit meiner hochgezüchteten Armee antrete und die Kämpfer der Mitspieler gnadenlos vernichte? Der verstärkte Fokus auf das Aufleveln ist eher was für Rollenspieler und gefällt mir als Schleich-Fan nicht sonderlich. Gewiss: Einige Neuerungen sind nett, weil aber deutlich coolere Sachen wie Sprachausgabe und Story gestrichen wurden, überzeugt mich "Portable Ops Plus" unterm Strich nicht. Daran ändert auch der günstige Preis nichts. Für die Fortsetzung wünsche ich mir lieber mehr von allem!

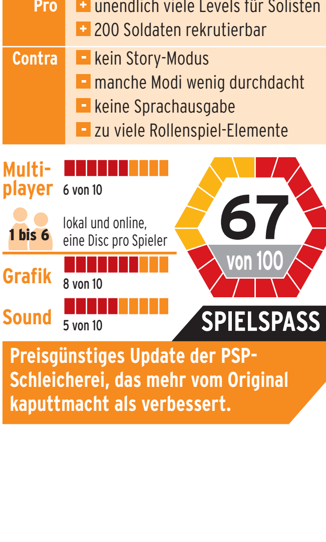


Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Kojima Productions, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 16)
Termin	>> 27. März

Alternativen

PSP	**Splinter Cell Essentials** (73 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Tenchu: Dark Secret** (60 von 100 in Ausgabe 6)



Metal Gear Solid: Portable Ops Plus

Pro	+ unendlich viele Levels für Solisten + 200 Soldaten rekrutierbar
Contra	− kein Story-Modus − manche Modi wenig durchdacht − keine Sprachausgabe − zu viele Rollenspiel-Elemente

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 6, lokal und online, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 5 von 10

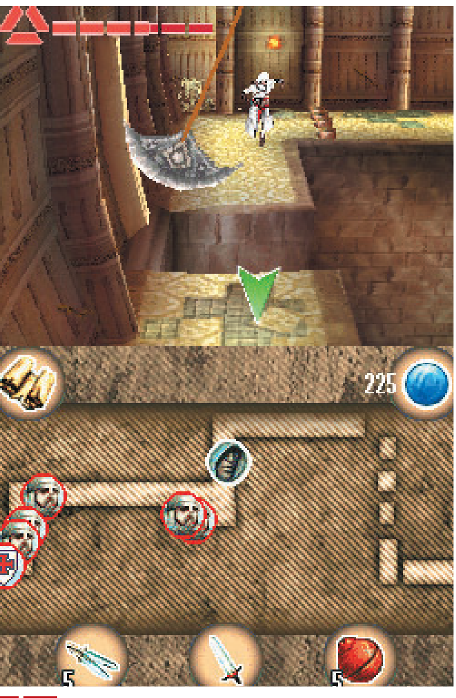
67 von 100 SPIELSPASS

Preisgünstiges Update der PSP-Schleicherei, das mehr vom Original kaputtmacht als verbessert.





DS Blockt Ihr die Attacken der Gegner rechtzeitig, pariert Altaïr den Schwertstreich. Die daraufhin verwirrten Angreifer könnt Ihr in Ruhe ausschalten. Meistens fordern Euch die Tempelritter aber gleich im Rudel heraus.



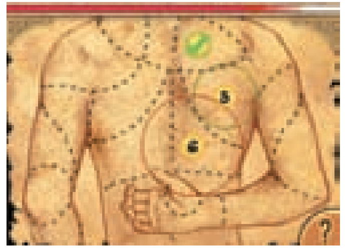
DS Oben meistert Ihr knifflige Hüpfpassagen, unten seht Ihr die Stellungen der Soldaten und Zivilisten.

Altaïr's Chronicles
Assassin's Creed

Abenteuer >> Action-Adventure

Meuchelmörder Altaïr feiert auf Heimkonsolen derzeit große Verkaufserfolge. Nur Nintendos Wii bekam keine "Assassin's Creed"-Episode spendiert. Als Entschädigung erscheint ein Ableger für den kleinen Bruder: Wie in den 'großen' Spielen schlüpft Ihr in das Gewand des Assassinen Altaïr und macht Euch auf die Suche nach dem Kelch der Templer. Der Legende zufolge soll dieser die Macht besitzen, die im Krieg liegenden Parteien zu einen. Dumm nur, dass die Kreuzritter das wertvolle Gut nicht rausrücken wollen. Was bleibt Euch also anderes übrig, als ein paar (Dutzend) Personen um die Ecke zu bringen?

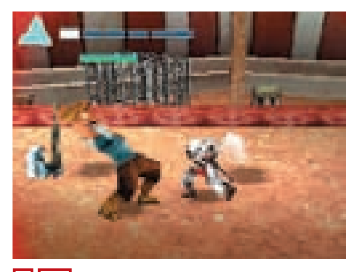




DS Euer Held schwingt elegant durch Hindernis-Parcours (oben) oder spielt den 'Elite Beat Assassin' (unten): Drückt beim Verhör die Ziffern im richtigen Moment.

Parcours im Mittelalter

Durch zwölf Abschnitte führt Euch Altaïrs Kreuzzug: Ihr bereist Eure Heimatstadt Jerusalem, kriecht durch die Abwasserkanäle, erforscht gefährliche Tempel, infiltriert feindliche Lager und stellt in einem Lazarett den Invaliden-Nachschub sicher. Obwohl Ihr Euch recht frei in der 3D-Welt bewegen dürft, bleibt der Spielablauf streng linear. Ein Pfeil gibt Euch jederzeit Hinweise, wo es weiter geht – kurze Sequenzen deuten zudem den Lösungsweg an. Oftmals erklimmt Ihr Hausdächer, schwingt Euch via Enterhaken empor, hangelt an Vorsprüngen entlang und hüpft fortan von Dach zu Dach. Auf Knopfdruck geht Ihr in die Hocke



DS David gegen Goliath: Bringt den Axtschwinger mit einfachen Tricks zu Fall.

André Kazmaier

6 von 10

"Ich will rennen und springen, aber nicht kämpfen"

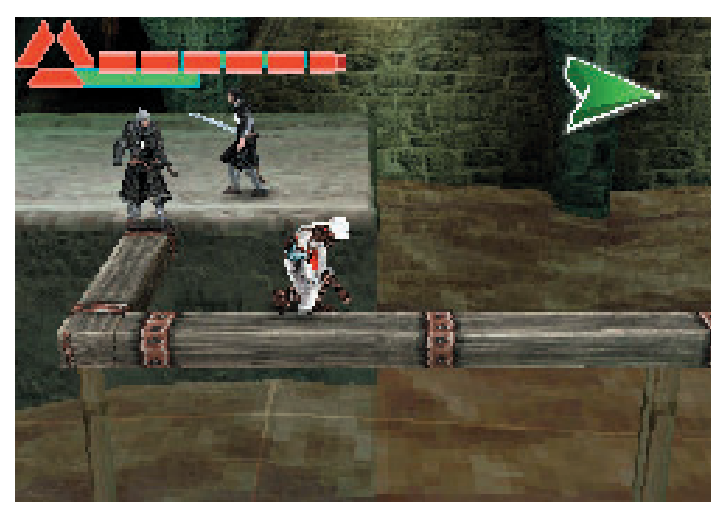
Sicher, die Heimkonsolen-Version von "Assassin's Creed" hat eine Menge Geld verschlungen. Aber müssen Handheld-Besitzer deshalb als Finanziers herhalten? Altaïr's DS-Abenteuer riecht für mich etwas nach Abzocke: Schon die Tatsache, dass die Geschichte abrupt mit der Meldung "Glückwunsch! Du hast Assassin's Creed erfolgreich beendet" aufhört, stört mich. Das Spiel funktioniert immer dann gut, wenn gehüpft, geklettert oder balanciert wird. Die Geschicklichkeitspassagen sind teils lang und überraschen mit ausgefeiltem Leveldesign. Schade nur, dass mir die Entwickler dabei ständig Steine (in Form von nervigen Kämpfen) in den Weg legen müssen. Ohnehin wäre das Action-Adventure meiner Meinung nach auf der PSP besser aufgehoben; der DS ist technisch oft überfordert.

Matthias Schmid

7 von 10

"Abenteuer im Orient – altmodisch, aber gut"

Sämtliche Kämpfe habe ich durch stupides Knöpfchen-Drücken bestanden und trotzdem bin ich tausend Tode gestorben. Schuld daran sind die teils falsche Kollisionsabfrage und etliche ungünstige Kameraeinstellungen. Davon abgesehen hatte ich mit "Assassin's Creed" viel Spaß. Der Grund: die flüssigen, meist zweidimensioal gehaltenen Sprungpassagen. Zuerst geschmeidig die Wand hochlaufen, dann elegant über die Stachelfalle gesprungen und den gähnenden Abgrund mit dem Enterhaken überwunden – das klappt tadellos, ist rasant und erinnert an die gute alte 2D-Zeit von "Prince of Persia". Die Stylus-Minispiele wirken aufgesetzt, funktionieren aber einwandfrei. Zwar ist das Meuchelabenteuer nicht sehr lang, in den gut fünf Stunden Spielzeit stecken aber viel Hüpfspaß und Spannung.

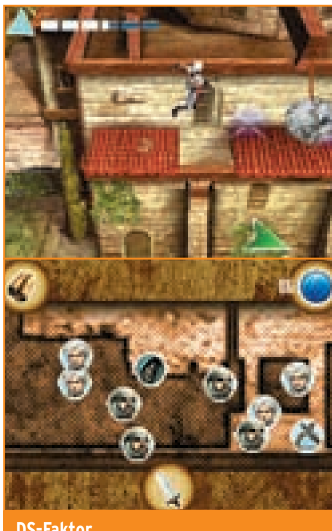


DS **Ausgetrickst:** Mit gehaltener L-Taste balanciert Ihr sicher über schmale Balken. Die Verfolger gucken dumm aus der Wäsche und verharren meist auf der Plattform.

und balanciert sicher über schmale Holzplanken.

Sind Gegner ganz in der Nähe, ist Vorsicht angebracht: Wenn möglich, schleicht an ihnen vorbei – gelingt das nicht, lasst das Schwert sprechen. Visiert die Feinde mittels gedrückter Schultertaste an und deckt sie mit leichten bzw. schweren Hieben oder einfachen Combos ein. Mit blauen Kugeln verstärkt Ihr Euren Säbel oder erweitert die Lebensleiste. Im Verlauf des Spiels erwerbt Ihr weitere Waffen wie Bomben, Wurfdolch oder Armbrust – diese kommen aber nur selten zum Einsatz

Für Abwechslung sorgen die Missionsziele (u.a 'Erklimme die Stadtmauer', 'Verkleide Dich als Templer', 'Befreie die Gefangenen' oder 'Zerstöre die Katapulte') sowie kleine Geschicklichkeitseinlagen: Beim Taschendiebstahl stibitzt Ihr den Zielpersonen Schlüssel oder Dokumente aus den Gewändern. In den Verhören macht Ihr Informanten gesprächig, indem Ihr ihre Reflexzonen mit dem Stylus bearbeitet. Letzteres Minispiel stellt sich als simple Rhythmus-Einlage heraus, die dreist von "Elite Beat Agents" geklaut wurde. *ak/ms*

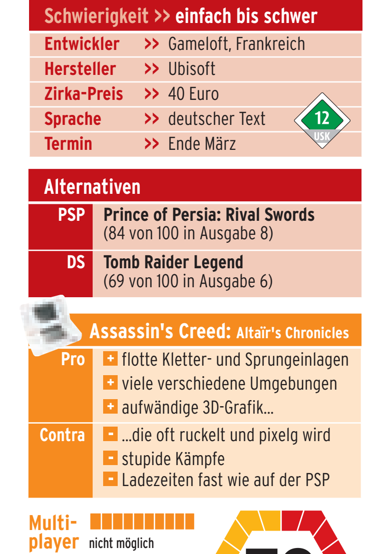


DS-Faktor

"Assassin's Creed" profitiert dezent von den DS-Vorzügen. Auf die Übersichtskarte (unteres Display) werft Ihr gelegentlich einen hilfreichen Blick – so erspäht Ihr sämtliche Positionen der Wachen. Der Stylus wird vor allem in den Menüs eingesetzt: Lediglich die beiden Minispiele (Verhör & Taschendiebstahl) bestreitet Ihr komplett via Stift-Steuerung. Mit dem Mikro blast Ihr einige Male den Sand von halb verdeckten Schatzkisten – das war's.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	Gameloft, Frankreich
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	Ende März

USK 12

Alternativen

PSP	**Prince of Persia: Rival Swords** (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Tomb Raider Legend** (69 von 100 in Ausgabe 6)

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles

Pro	+ flotte Kletter- und Sprungeinlagen + viele verschiedene Umgebungen + aufwändige 3D-Grafik...
Contra	– ...die oft ruckelt und pixelg wird – stupide Kämpfe – Ladezeiten fast wie auf der PSP

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

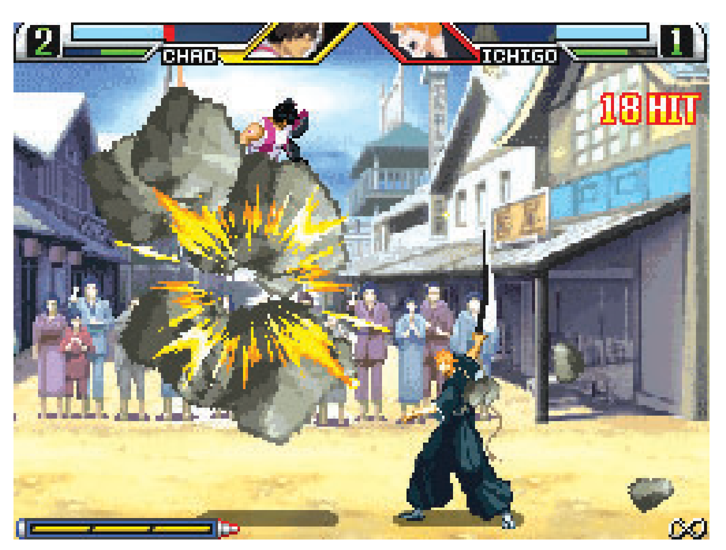
70 von 100 SPIELSPASS

Erwachsenes Abenteuer mit spaßigen Hüpf-und Klettereinlagen – monotone Kämpfe und Steuerungspatzer nerven.





DS Im Story-Modus kommt die gesamte Charakterriege zu Wort.



DS Die Special- und Super-Moves, die Ihr während der Kämpfe auf Eure Kontrahenten loslasst, werden mit bildschirmfüllenden Animationen in Szene gesetzt.

The Blade of Fate
Bleach

Action >> Beat'em-Up



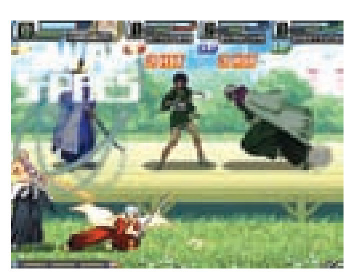
Mit "Bleach: The Blade of Fate" wird die DS-Bibliothek um ein weiteres 2D-Beat'em-Up aufgestockt. Sogar um eins, das nicht nur Fans des "Bleach"-Mangas ansprechen dürfte. Die werden zwar mit den Charakteren und einem Story-Modus exzellent bedient, aber das Spiel dahinter bietet auch für Serien-Nichtkenner alles, was ein gutes Beat'em-Up auszeichnet. Das Kampfsystem ähnelt ein wenig dem von "Guilty Gear": Die Kämpfer verfügen über Doppelsprünge, Air-Dashs, Guard-Cancels und Super-Moves. Ausgeführt werden die Aktionen durch Kombinationen von Steuerkreuz-Bewegungen und den Angriffs-Tasten: Neben dem leichten, mittleren und schweren Schlag gibt es noch den zum Canceln benötigten 'Flash-Step'.

Falls Euch die teilweise komplexen Manöver nicht so einfach von der Hand gehen, könnt Ihr sie auf Wunsch über den Touchscreen aktivieren. Hier findet Ihr während der Kämpfe auch die so genannten 'Spirit Cards'. Per Antippen aktiviert, nehmen sie direkten Einfluss auf das Kampfgeschehen: Steigert Eure Angriffskraft, lähmt den Gegner oder verlangsamt seine gehässigen Projektile.

Im Story-Modus schlüpft Ihr in die Rolle des Serien-Hauptcharakters Ichigo Kurosaki und trefft auf diverse Figuren des "Bleach"-Universums. Je nachdem, wie Ihr den in Unterhaltungen gestellten Aufgaben (z.B. "Gewinne mit voller Spirit-Leiste") nachkommt, trefft Ihr auf unterschiedliche Gegner, die sich nach Eurem Sieg zur spielbaren Riege gesellen. An den Gefechten nehmen bis zu vier Figuren teil. Ab drei Kombattanten ist es möglich, per Knopfdruck zwischen der vorderen und der hinteren Ebene der Arena zu wechseln.

Abseits der Story warten eine Vielzahl weiterer Spielvarianten. Im Arcade-Modus verdient Ihr Geld, das Ihr im Shop für neue 'Spirit-Cards' oder Bilder für die Galerie ausgebt. Im Übungs-Modus trainiert Ihr Kombos, die Ihr in den Herausforderungen gelernt habt. Natürlich könnt Ihr auch ohne Umschweife gegen bis zu drei Gegner antreten. Dabei habt Ihr die Wahl, ob diese vom Computer, einem lokalen oder einem Online-Mitspieler befehligt werden. *jk*





DS Wenn drei sich streiten, freut sich der Vierte: Fights zu viert laufen auf zwei Ebenen ab. Die für Euch irrelevante Ebene wird verdunkelt dargestellt.



DS-Faktor

Die gesamte Action spielt sich auf dem oberen Bildschirm ab. Der Touchscreen wird in den Kämpfen nur zum Aktivieren der 'Spirit Cards' und (falls gewünscht) der Special-Moves genutzt. Auch in den Story-Sequenzen gibt es hübsche Grafik nur auf dem oberen Schirm zu sehen - unten verfolgt Ihr die textlastigen Dialoge. Mit dem Stylus könnt Ihr Euch zwar durch sämtliche Menüs klicken, das Mikrofon wird aber zu keiner Zeit ins Spielgeschehen eingebunden.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Treasure, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Street Fighter Alpha 3 Max** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Viewtiful Joe: Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)

Bleach: The Blade of Fate

Pro
- massig Charaktere und Modi
- durchdachtes Kampfsystem
- spektakuläre Präsentation

Contra
- Hintergründe teilweise farblos
- Moves sind per Touchscreen zu einfach auszuführen

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal und online, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Superbe Waffenkeilerei mit tiefgründigem Kampfsystem, coolen Charakteren und weltweiten Online-Duellen.



Jan Königsfeld — 8 von 10

"Der beste Doppelschirm-Prügler"

Die "Bleach"-Serie kenne ich nicht und werde mich wohl auch nach der Begegnung mit "The Blade of Fate" nicht mit ihr auseinandersetzen. Aber ganz sicher prügle ich mich weiter mit den Anime-Haudegen! Trotz des für Beat'em-Ups nicht optimal geeigneten Steuerkreuzes steuern sich die Figuren exzellent. Erste kleine Kombos sind schnell gelernt, kurz darauf ist es ein Leichtes, den Gegner lange Zeit mit Schlägen und fulminanten Specials in der Luft zu halten. Die 'Spirit Cards' heben "Bleach" von der Konkurrenz ab und können ein Match schon mal kippen. Die Hintergrundoptik geriet teilweise etwas blass, aber die schön animierten Figuren und Effekte sowie der rockige Soundtrack machen das wieder wett. Ein rundum gelungenes Beat'em-Up!

Medal of Honor: Heroes 2

Action >> Ego-Shooter

Die Agenten des OSS schleichen sich erneut hinter die deutschen Stellungen, um im rechten Moment ordentlich Verwirrung zu stiften. Ihr stürmt sieben Gebiete wie U-Boot-Hafen, Kloster und Strand, die im Vergleich zu den Levels des Vorgängers neue Gefechtselemente bieten. So dürft Ihr an diversen Stellen den Feind mit Bazooka, Scharfschützengewehr, Granaten und MG ins Visier nehmen, außerdem steht Eure Einheit dank Artilleriegeschützen unter Beschuss – da fliegt Euch der Dreck um die Ohren! Allerdings gerieten die Levels wesentlich kürzer, manchen Einsatz spielt Ihr auf Anhieb in zehn Minuten durch. Deshalb sind die Schlachtfelder schon nach wenigen Besuchen ausgereizt: Abseits des Hauptpfades entdeckt Ihr ein paar Bonusziele, ansonsten lauft Ihr die Checkpoints ab und stürmt den teils unbegrenzt nachrückenden Feinden entgegen – erst wenn Ihr näher kommt, geht den bösen Krauts die Verstärkung aus. Im Ad-Hoc-Modus dürfen bis zu acht Spieler wetteifern, online tummeln sich 32 Spieler in den Maps. *oe*

Oliver Ehrle
6 von 10
"Viel zu schnell ausgereizte Einsätze"

Mit den kurzen Levels ist "Heroes 2" ein klarer Fall für Gelegenheitssoldaten. Der Einspieler-Modus bietet zwar mehr Action als der des Vorgängers, ist aber schon nach wenigen Stunden durchgezockt. Bei den Online-Matches veranstalten die vielen Mitspieler ein wüstes Spektakel, die Gefechte sind aber nicht so taktisch und daher auf lange Sicht nicht so motivierend wie "Socom"-Schlachten. Die hakelige Steuerung hat EA nicht verbessert und die Kommunikation per Kommandomenü ist fürs Online-Getümmel zu lahm.



PSP Zielen ist ganz einfach: Selbst mit der Bleispritze Thompson könnt Ihr weit entfernte Gegner problemlos anvisieren und treffen – ideal für Einsteiger.

Schwierigkeit >> leicht

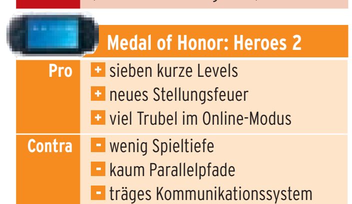
Entwickler	>> Team Fusion, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 18

Alternativen

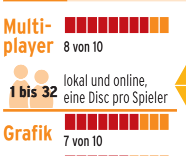
PSP	**Socom: Fireteam Bravo 2** (87 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Brothers in Arms DS** (58 von 100 in Ausgabe 9)

Medal of Honor: Heroes 2



Pro
- sieben kurze Levels
- neues Stellungsfeuer
- viel Trubel im Online-Modus

Contra
- wenig Spieltiefe
- kaum Parallelpfade
- träges Kommunikationssystem



Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 32, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Knappere Levels mit mehr Action: "Heroes 2" bleibt seinen Stärken, aber auch den Schwächen treu.

Coded Arms Contagion

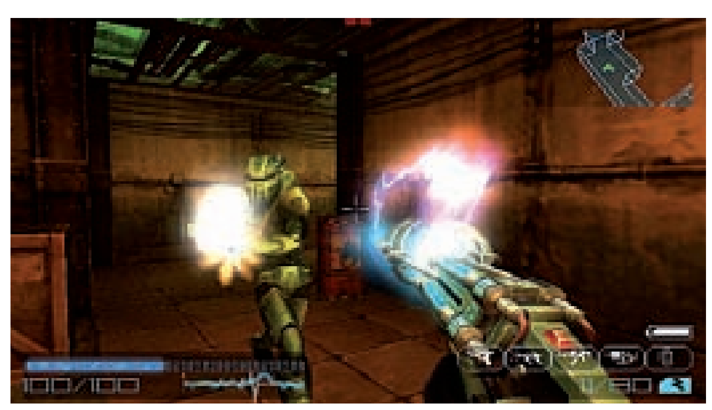
Action >> Ego-Shooter

Die Fortsetzung von Konamis Cyber-Action führt Euren Hauptcharakter Major Grant erneut in die virtuelle Trainingsumgebung A.I.D.A. Als die Pseudo-Matrix plötzlich von Terroristen gestürmt wird, liegt es an Euch, für Ordnung zu sorgen.

Im Gegensatz zum Vorgänger werden die einzelnen Räume in "Coded Arms Contagion" nicht mehr per Zufallsgenerator entworfen. Stattdessen erkundet Ihr 13 Levels mit Innen- und Außenarealen aus der Ego-Perspektive und bekämpft Cyber-Schurken, fliegende Drohnen und gelegentlich Endbosse. Zu diesem Zweck erfasst Ihr mit dem Fadenkreuz Gegner, um sie leichter zu treffen. Das schont zwar die Nerven, raubt dem ohnehin recht eintönigen Spielverlauf aber seinen Anspruch. Dem soll die Option entgegenwirken, feindliche Selbstschussanlagen zu hacken, sodass sie Eure Widersacher attackieren. Einen Hauch von Rollenspielflair versprüht das Upgradesystem für Waffen und Kampfanzug: Mit entsprechenden Icons verbessert Ihr Statuswerte, was das Spiel aber trotzdem nicht über die sonst allgegenwärtige Mittelmäßigkeit hebt. *mh*

Michael Herde
4 von 10
"Monotone Ballerei ohne Witz"

Anfangs fand ich Waffen und Umgebung enorm schick, schon nach etwa einer Stunde folgte die Ernüchterung: Die meisten Räume sehen gleich aus, die Cyber-Terroristen sowieso und außerdem ruckelt's fast durchgehend. Das Upgrade-System macht keinen Spaß, weil das Spiel erst nach und nach weitere Waffenstufen freigibt. Individuelles Aufleveln klappt also nicht und unterm Strich bleibt eine anspruchslose Ballerei von der Stange, die in puncto Charakterentwicklung und Szenario leider zu viel Potenzial verschenkt.



PSP Nanu, was macht denn Boba Fett in diesem Spiel? Egal: Zielhilfe an und weg mit ihm, doch eine Unmenge identischer Klonkrieger ist Euch bereits auf den Fersen.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Creat Studio, Russland
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

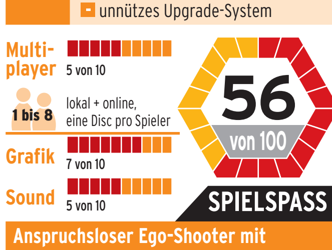
PSP	**Brothers in Arms: D-Day** (76 von 100 in Ausgabe 7)
DS	**Metroid Prime Hunters** (85 von 100 in Ausgabe 4)

Coded Arms Contagion



Pro
- gelungene Steuerung
- an sich schöne Grafik...

Contra
- ...die leider häufig ruckelt
- Kämpfe selten anspruchsvoll
- monotones Leveldesign
- unnützes Upgrade-System



Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 8, lokal + online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

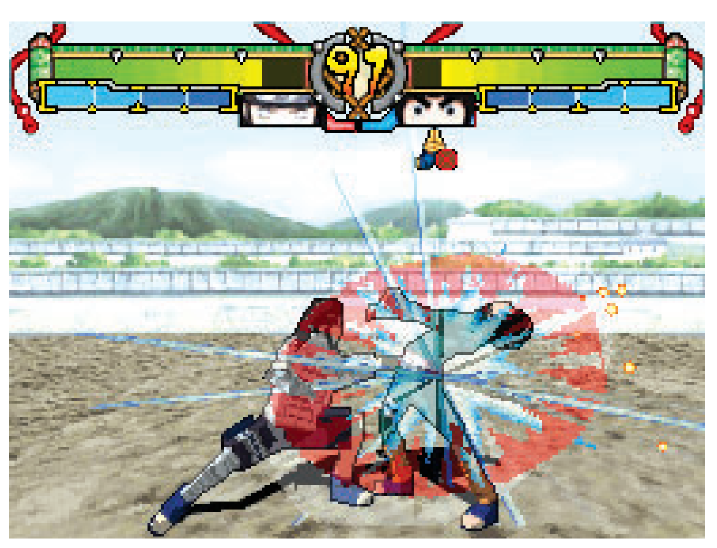
56 von 100 SPIELSPASS

Anspruchsloser Ego-Shooter mit mangelhaftem Upgrade-System und schicker, dafür ruckliger Optik.





DS Im Story-Modus liefern sich die Kontrahenten heiße Wortgefechte.


DS Blitze und Funken: Die Effekte, die Ihr bei Treffern zu Gesicht bekommt, sehen gut aus. Trotzt ihrer Präsenz lenken sie aber nicht vom Spielgeschehen ab.


Jan Königsfeld
6 von 10
"Durchschnittlicher Prügler von der Stange"

Da hätte man mehr draus machen können! Vor allem das in dieser Ausgabe getestete "Bleach: Blade of Fate" zeigt, wie man ein anständiges Kampfspiel zu einer Manga-Serie macht. Ist die Präsentation von "Naruto" - abgesehen vom Fehlen jeglicher Sprach-Samples - noch in Ordnung, langweilen die Kämpfe mangels Tiefe schnell. Mein Tipp gegen den Computer: Greift viermal mit dem schwachen Angriff an, weicht mit L aus und hämmert wieder auf die B-Taste. Wiederholt das bis zum Sieg. Die 'Jutsus' sind schlecht balanciert: Einige tilgen über die Hälfte der Energieleiste, während andere nur daran kratzen. Gegen Freunde macht "Naruto" einige Zeit Spaß; vor allem, wenn Ihr Fans der Serie seid. Wenn's ein Anime-Prügler sein soll, kauft lieber "Bleach".

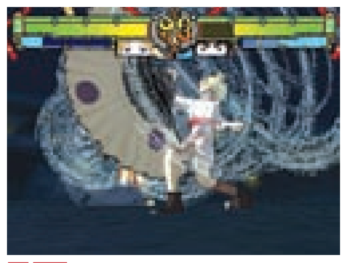
Naruto: Ninja Destiny

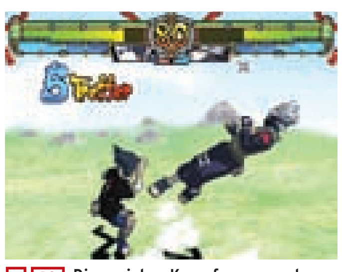
Action >> Beat'em-Up

Und noch ein Prügelspiel, das auf einer Anime-Serie basiert: "Naruto: Ninja Destiny" kommt gut ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan auch bei uns heraus. Über zehn Charaktere der Serie, u.a. Naruto Uzumaki, Rock Lee und Temari, treffen sich zum Schlagabtausch. Im Story-Modus verfolgt Ihr in Gesprächen die Ereignisse der 'Chu-Nin-Auswahlprüfung'. Ihr übernehmt die Kontrolle über verschiedene Charaktere, bis im letzten Kampf der Obermotz auf seine Abreibung wartet. Habt Ihr keine Lust, Euch durch die vielen Dialoge zu klicken, kämpft Ihr im Einzelspieler-Modus mit einem Charakter Eurer Wahl gegen Computer-Schergen und schaltet bei Erfolg neue Figuren frei. Freunde mit einem eigenen Modul können sich ebenfalls bei Euch eine Tracht Prügel abholen - Online-Begegnungen sind leider nicht möglich.

Die Kämpfer steuert Ihr mit den Buttons und dem Steuerkreuz. Weicht in den 3D-Arenen aus und rennt zu Eurem Gegner, während Ihr über die Tasten schwache und starke Angriffe ausführt. Komplizierte Special Moves gibt es nicht: Variiert Attacken mit dem Steuerkreuz und startet Combos durch wiederholtes Knöpfe-Drücken. Ist Eure blaue 'Chakra-Leiste' gefüllt, aktiviert Ihr imposant in Szene gesetze 'Jutsu'-Attacken. Der Touchscreen hält einige Gegenstände für Euch parat: Durch Antippen könnt Ihr mit diesen Items z.B. Energie regenerieren oder das gegnerische 'Jutsu' blockieren.

Die dreidimensionale Grafik geht für DS-Verhältnisse in Ordnung: Der Comic-Look der Charaktere ist gut getroffen, die Arenen sehen dagegen eher trist aus. Die Musik fängt das Serien-Flair gut ein. Schelte gibt's für den restlichen Sound: Weder Kampfschreie noch Rundenansagen sind während der Kämpfe zu hören. Das lässt die ohnehin nicht sehr flotten Prügeleien noch öder dastehen. *jk*


DS Mit genügend Chakra entfesselt Ihr die geheimen 'Jutsu-Angriffe'.


DS Die meisten Kampfarenen sehen ziemlich trist aus.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	Tomy, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	Naruto: Ninja Heroes (78 von 100 in Ausgabe 9)
DS	Bleach: Blade of Fate (85 von 100 in dieser Ausgabe)

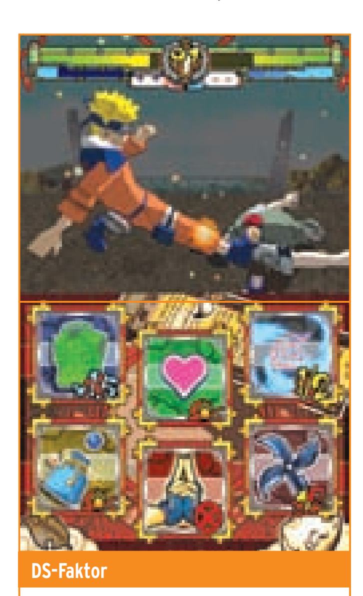
Naruto: Ninja Destiny

Pro	+ Charaktere und Story aus der TV-Serie + freispielbare Kämpfer
Contra	- simples Kampfsystem - dumme Computer-Gegner - keine Sprachausgabe

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

63 von 100 SPIELSPASS

Schlecht ausbalanciertes Prügelspiel, das mit zugänglichem Kampfsystem eher junge "Naruto"-Fans anspricht.



DS-Faktor

Ähnlich wie bei dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten "Bleach: Blade of Fate" werden Story-Dialoge und Kämpfe allesamt auf dem oberen Bildschirm dargestellt. Unten gibt es wenig zu sehen: Nur wenn Ihr Euch durch Gespräche klickt oder einen der Gegenstände während des Kampfes per Antippen aktivieren wollt, blickt Ihr kurz auf den Touchscreen. Das Mikrofon benutzt Ihr in "Naruto" nicht.

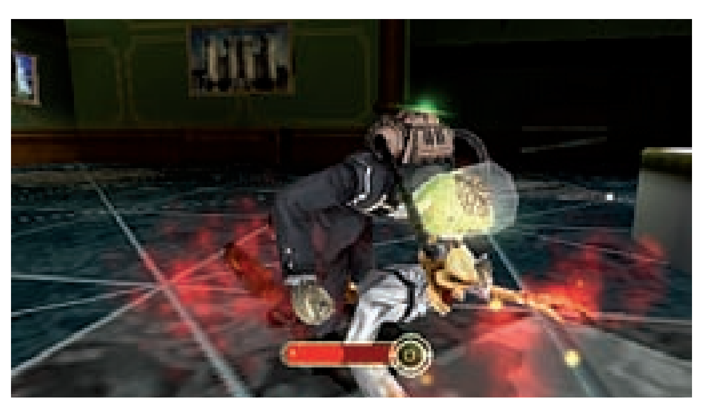
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon






Dead Head Fred

Action >> Action-Adventure



PSP Keine Gnade für Untote: Um den Kopf zum Bersten zu bringen, drückt Ihr in schneller Folge die Viereckstaste.

Der Privatdetektiv Fred Neuman hat's nicht leicht: Nachdem er den Machenschaften des Gangsterbosses Ulysses S. Pitt auf die Schliche gekommen war, wurde Fred prompt getötet. Noch schlimmer: Nach seiner Wiederbelebung in bester Frankenstein-Tradition trägt Zombie-Fred nun ein Einmachglas auf den Schultern – darin schwimmen Gehirn und Augen.

Begebt Euch also auf einen blutigen Rachefeldzug und sucht Freds Kopf. Neben Schalterrätseln & Co. erwarten Euch zahlreiche Kämpfe. Hier kommt das zentrale Element des Spiels zum Tragen: Mithilfe der linken Schultertaste und der Analogscheibe wählt Ihr im Verlauf des Abenteuers aus bis zu neun Schädeln, die allesamt einzigartige Fähigkeiten aufweisen. Mit dem Zombiekopf saugt Ihr zum Beispiel Wasser ein, um Brände zu löschen. Nach ein paar Schnäpsen mutiert Fred hingegen zum Flammenwerfer. Und mit dem Schrumpfkopf wird Euer Zombie-Held selbst zum Winzling und erreicht neue Pfade.

Je nach Gegner wechselt Ihr flott das Haupt und kontert feindliche Angriffe, sonst habt Ihr keine Chance. Teilweise wird's dabei richtig brutal: Betäubten Gegnern reißt Ihr die Rübe ab oder zerschmettert sie am Boden. *mh*

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Vicious Cycle, USA
Hersteller	>> D3 Publisher
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 16

Alternativen

PSP	**Medievil Resurrection** (63 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Castlevania: Portrait of Ruin** (88 von 100 in Ausgabe 7)



Michael Herde

8 von 10

"Rätsel und blutige Action mit Köpfchen"

Neben der exzellenten Optik begeistert mich vor allem der schräge Humor – allein der untote Hauptcharakter sieht zum Schießen aus. Auch die Idee mit den austauschbaren Köpfen ist gelungen. Meist wird zwar angezeigt, welcher Schädel wo einzusetzen ist, im Kampf gegen die teils zähen Gegner hilft aber nur Probieren. Dumm nur, dass die Lebensenergie rasch aufgebraucht ist und Ihr häufig nervige Bildschirmtode erleidet. Auch trüben die umständliche Kamerasteuerung sowie das etwas chaotische Leveldesign das vergnügliche Hüpfen, Rätseln und Prügeln. Tröstlich stimmen mich Kopf-Upgrades und Nebenquests. Wer vor Frustattacken gefeit ist, sollte dem schwarzhumorigen Abenteuer eine Chance geben.

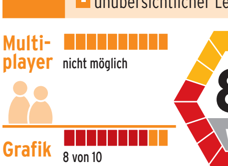


Dead Head Fred

Pro
- hervorragende Präsentation
- witziges Kopftausch-Feature
- anspruchsvolle Kämpfe
- viel Abwechslung

Contra
- komplizierte Kamerasteuerung
- unübersichtlicher Levelaufbau

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

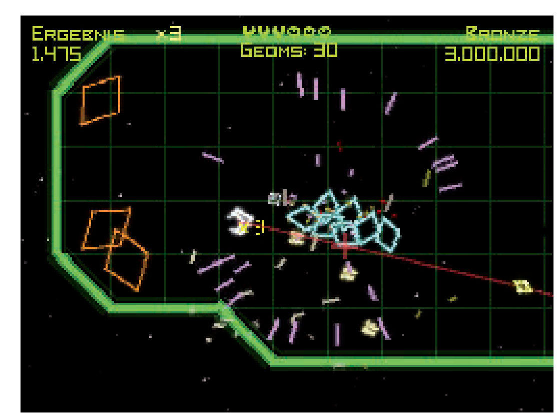


80 von 100 SPIELSPASS

Makabrer, aber anspruchsvoller Action-Spaß, der einiges an Abwechslung bietet.

Galaxies
Geometry Wars

Action >> Shoot'em-Up



DS In eng begrenzten Arenen wird die abstrakte Ballerei besonders schnell hektisch.

"Geometry Wars: Galaxies" hat eine ungewöhnliche Entstehungsgeschichte hinter sich. Der Urahn entstand nämlich als Bonusbeigabe für ein Xbox-Rennspiel, gewann aber schnell so viele Fans, dass später eine Download-Fassung für die Xbox 360 folgte und nun sogar Handheld-Zocker in den Genuss kommen.

Was hat es damit auf sich? Im Grunde ist "Geometry Wars" ein Nachfahre des Spielhallenklassikers "Robotron" – das heißt, Ihr lenkt ein kleines Raumschiff durchs All und ballert alles weg, das auf Euch zuschwebt. Der Clou daran: Flug- und Schussrichtung werden voneinander unabhängig kontrolliert. Bei "Galaxies" wurde das ursprünglich auf eine einzige Endlosrunde ausgelegte Konzept auf über 60 Levels gepimpt, die sich u.a. in Arenenformen und Gegnertypen unterscheiden. Außerdem greift Euch eine kleine Drohne unter die Arme, deren Verhalten Ihr festlegt. Und wer nicht alleine das All säubern will: Per WiFi-Verbindung geht's mit- oder gegeneinander rund. *us*

DS-Faktor

Geschossen wird nur auf einem Bildschirm – zum Glück, sonst ginge die Übersicht völlig verloren. Zur Steuerung ist der Touchscreen unverzichtbar; damit kontrolliert Ihr die Schussrichtung, während das Raumschiff über das Digikreuz gelenkt wird. Wahlweise könnt Ihr diese Funktionen tauschen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Kuju, England
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**keine erhältlich**

Ulrich Steppberger

7 von 10

"Abstraktes Ballern mit viel Stil"

Als Liebhaber der Xbox-360-Variante war ich gespannt, wie sich "Geometry Wars" in ungewohnten Handheld-Gefilden schlagen würde. Die Antwort: erstaunlich gut. Der einfache Grafikstil mit Schwerpunkt auf klaren Linien und Neonfarben funktioniert prima, auch wenn das Effektfeuerwerk zwangsläufig zurückgefahren wurde. Auch Schießen und Steuern zugleich geht gut von der Hand, weshalb Ihr schnell dem Shoot'em-Up-Fieber verfallt. Nur in Sachen Abwechslung wird trotz vieler Levels zu wenig geboten.

Geometry Wars: Galaxies

Pro
- unkomplizierte Ballerei
- simples, aber stilvolles Design
- Steuerung klappt ordentlich
- jede Menge Levels...

Contra
- ...die aber alle recht ähnlich sind
- nicht immer übersichtlich

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Intensive Rundum-Ballerei, die aus dem simplen Prinzip eine Menge macht und sich überraschend gut steuert.







PSP ...setzt Prof. Dr. Spartaner zu einer wenig rücksichtsvollen Augenoperation an – gerade bei einem Zyklopen sehr risikoreich.

PSP Kratos schaltet Feinde nicht aus, er sticht sie brutal ab. Gebt Ihr eine vorgefertigte Buttonfolge schnell genug ein...

Chains of Olympus

God of War

Action >> Hack'n'Slay



Ein unbedarft ausgesprochener Satz, ein Hilferuf in höchster Not – wenige Worte, die für Kratos ungeahnte Folgen haben sollten. Im Angesicht einer drohenden Niederlage in der Schlacht erflehte er die Hilfe des Kriegsgottes Ares. Der verlieh ihm und seiner Armee übermenschliche Kräfte – und tat dies nur zu gern. Wusste er doch, dass Kratos' neugewonnene Macht nur Auslöser sein konnte für weitere Kriege, für mehr Tod und Leid. Von Ares' göttlicher Gabe geblendet, machte Kratos nicht einmal vor seinem eigenen Heimatdorf halt und tötete im Kampfeswahn die eigene Frau und das gemeinsame Kind. Erst als das Blut seiner Liebsten ihn besudelte, vermochte er innezuhalten: Er hatte grenzenlose Macht erlangt, war zu einem unbesiegbaren Feldherrn aufgestiegen – doch zu welchem Preis?

Um seine schrecklichen Erinnerungen zu tilgen, focht Kratos im Playstation-2-Erstling Schlachten im Namen des Olymp – hatten ihm doch die griechischen Götter versprochen, ihn von seinen Qualen zu erlösen. Zwar gelang es ihm, alle Prüfungen zu bestehen und den Kriegsgott Ares zu töten, doch selbst als er dessen Platz im Olymp einnahm, ließen Ihn die Gedanken an seine Taten nicht los. Er führte ein grausames Regiment und brachte durch seine Kriegsmacht Sparta nie gekanntes Leid über die Welt. Durch eine List gelang es Zeus, Kratos seiner Macht zu berauben. So musste sich Kratos in "God of War 2" erneut durch die Sagenwelt kämpfen, um in der finalen Schlacht dem Göttervater Zeus entgegenzutreten. Kratos erwies sich als der Stärkere und konnte nur durch Athenes Freitod davon abgehalten werden, Zeus zu richten. Vom Hass auf die Götter des Olymp beseelt, fasst Kratos einen Plan: Er möchte in die Zeit der Titanen zurückreisen, um Zeus ein für alle Mal auszulöschen.

Ob ihm dies gelingt, wird erst die Playstation-3-Premiere des blutrünstigen Spartaners klären – der PSP-Ableger "Chains of Olympus" erzählt eine Geschichte aus Kratos' Leben, Leiden und Kämpfen, die genau vor den Ereignissen des ersten Teils spielt.



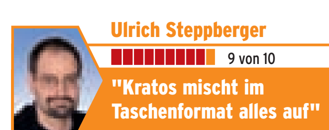
PSP Die Chaosklingen bei der Arbeit: Vor allem zu Beginn sind Kratos' Brotzeitmesser nicht sehr stark – Schnelligkeit und Reichweite machen das aber locker wett.



PSP Keine Panik: Kratos kann beliebig lange unter Wasser bleiben – dennoch fallen Eure Unterwasserausflüge in "Chains of Olympus" recht knapp aus.



PSP Grafikpracht auf PSP: Die Innenräume der antiken Paläste begeistern mit schönen Lichteffekten und eleganten Spiegelungen. Der gleißende Lichtkegel am linken Rand ist übrigens einer der großzügig verteilten Speicherpunkte.



Ulrich Steppberger

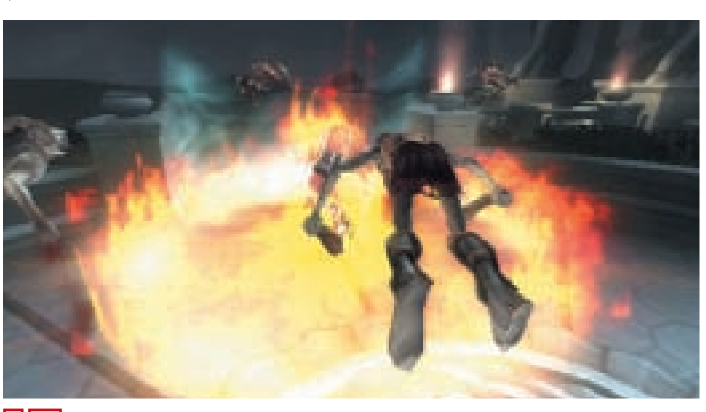
9 von 10

"Kratos mischt im Taschenformat alles auf"

Eines muss man Sony lassen: Dort weiß man, wie namhafte PS2-Serien ohne Qualitätsverlust 'gestaucht' werden. Auch "God of War" macht keine Ausnahme, Kratos' Feldzug ist auf der PSP genauso bombastisch wie auf der heimischen Glotze. Und so brutal: in Kinderhände gehört diese antike Schlachtplatte jedenfalls nicht! Ältere Zocker sollten sich die "Chains of Olympus" dagegen nicht entgehen lassen: Obwohl der Spaß wirklich kurz ist, überzeugt die fantastische Inszenierung und der Abwechslungsreichtum der Szenarien. Ein dickes Lob verdienen sich die Entwickler dafür, dass während des Abenteuers keine Ladezeiten auftreten – keine Selbstverständlichkeit für PSP-Titel. Eindrucksvollere fünf Stunden könnt Ihr mit Eurem Handheld kaum verbringen.



PSP Efreet in Aktion: Der optisch eindrucksvollste und gleichzeitig wirkungsvollste Zauber in "Chains of Olympus" beschwört einen Dschinn, dessen...



PSP ...Faustschlag eine gewaltige Feuerschockwelle entstehen lässt, die Eure Feinde mit Macht vom Schirm fegt.

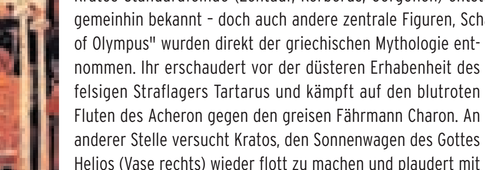
Die Grundlagen

Um den grimmigen Gestalten der griechischen Mythologie Paroli zu bieten, kann sich Kratos auf seine zwei besten Freunde verlassen – die Chaosklingen. Diese beiden Mordmesser sind über Ketten fest mit seinen Unterarmen verbunden und bilden das Fundament für ein ebenso reichhaltiges wie intuitives Kampfsystem. Kratos fügt nicht nur Gegnern in der Nähe Schaden zu, sondern profitiert von der Reichweite und Rundum-Wirksamkeit der Chaosklingen. Er lässt sie wie einen tödlichen Ventilator kreisen oder schlägt mit voller Kraft in den Boden und entfacht einen Feuersturm.

Schickt Ihr einen Fiesling ins Jenseits, verabschiedet sich dieser nicht nur mit einer erstaunlichen Menge Blut, sondern hinterlässt ein bestimmte Zahl roter Energiekugeln, sogenannte Orbs. Mit diesen motzt Ihr Kratos' Waffen Stück für Stück auf: Eure Klingen werden immer stärker, vollführen komplizierte Combos und können dann z.B. aus einem Block heraus herzhaft zuschlagen. Auch in der Luft erweist sich der Geist Spartas als Kampfmaschine: Vom Schwung seiner Klingen getragen, saust er mehrere Meter in die Höhe, um Schläge auf Standardfeinde regnen zu lassen oder auf Augenhöhe mit einem dicken Zyklopen zu ringen.

Habt Ihr einem Gegner kräftig zugesetzt, blinkt über seinem Kopf das Kreistasten-Symbol – dann wird es Zeit für einen besonders gewalttätigen Finishing Move: Kratos schneidet Soldaten die Kehlen durch oder reißt Harpyien die Flügel aus. Bei besonders dicken Brocken müsst Ihr einen oder mehrere Reaktionstests (z.B. drehe die Analogscheibe im Uhrzeigersinn) bestehen, um Ihnen den Garaus zu machen. Im Laufe seiner Reisen durch die Sagenwelten nimmt Kratos die Gegenstände besiegter Endgegner auf und erweitert sein Arsenal: Hinter Helios' Sonnenschild seid Ihr gut geschützt und werft mit dem korrektem Timing die Schüsse Eurer Feinde zurück, Zeus' Panzerhandschuh bringt die Schilde der Gegner zum Bersten und schickt zuckende Blitze in den Boden unter ihren Füßen.

Quelle & Inspiration >> Die griechische Mythologie



Kratos Standardfeinde (Zentaur, Kerberus, Gorgonen) entstammen der hellenistischen Sagenwelt – das ist gemeinhin bekannt – doch auch andere zentrale Figuren, Schauplätze und Endgegner aus "God of War: Chains of Olympus" wurden direkt der griechischen Mythologie entnommen. Ihr erschaudert vor der düsteren Erhabenheit des felsigen Straflagers Tartarus und kämpft auf den blutroten Fluten des Acheron gegen den greisen Fährmann Charon. An anderer Stelle versucht Kratos, den Sonnenwagen des Gottes Helios (Vase rechts) wieder flott zu machen und plaudert mit dessen Schwester Eos, der Göttin der Morgenröte. Besonders eindrucksvoll ist die Begegnung mit Persephone (linkes Bild), der Gemahlin des Hades. Nach ihrer Entführung in die Unterwelt befahl ihre Mutter Demeter den Pflanzen, nicht mehr zu wachsen. Fortan durfte Persephone acht Monate pro Jahr auf der Erde verweilen. Erst im Herbst musste sie zurück ins Totenreich – dann begannen die Pflanzen zu welken.



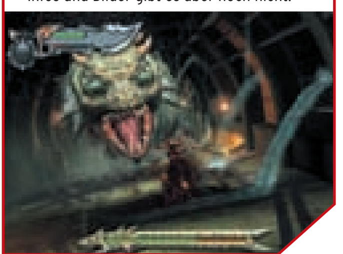




PSP Bärenkräfte: Wenn keine Brücke da ist, baut Kratos einfach eine. Immer wenn die Kreistaste über einer Truhe, einem Tor oder wie hier einem wackligen Marmorpfeiler aufblinkt, kann der Spartaner mit der Umgebung interagieren.

Kratos kam, sah und siegte

Im März 2005 tauchte der PS2-Krieger aus dem Nichts auf, unterjochte die gefährlichsten Kreaturen Griechenlands und metzelte sich in die Herzen erwachsener Spieler. In Deutschland war der USK der Feldzug zu brutal, weswegen "God of War" erst ein knappes halbes Jahr später und leicht gekürzt erschien. Das Spiel beeindruckte die gesamte Spielepresse und heimste Wertungen im 90er-Bereich ein – die Kombination aus toller Steuerung, spannender Action und genialer Grafik war in jeder Beziehung ein Hit. Fast genau zwei Jahre nach der US-Veröffentlichung von Teil 1 wurde "God of War 2" auf die PS2 losgelassen. Inzwischen hatte Game Director (=Chefdesigner) David Jaffe das Team verlassen, doch sein Nachfolger Cory Barlog erfüllte die hohen Erwartungen mit Bravour. Kratos wurde noch böser, die Gegner noch größer, die Optik noch schöner – unser Schwestermagazin MAN!AC spendierte satte 91% Spielspaß. Dass sich ein Nachfolger für die PlayStation 3 in Entwicklung befindet, ist ein offenes Geheimnis – Infos und Bilder gibt es aber noch nicht.





PSP Bevor Ihr den Drehschalter rechts betätigt, solltet Ihr tunlichst alle Gegner erledigen – sonst habt Ihr keine Ruhe.

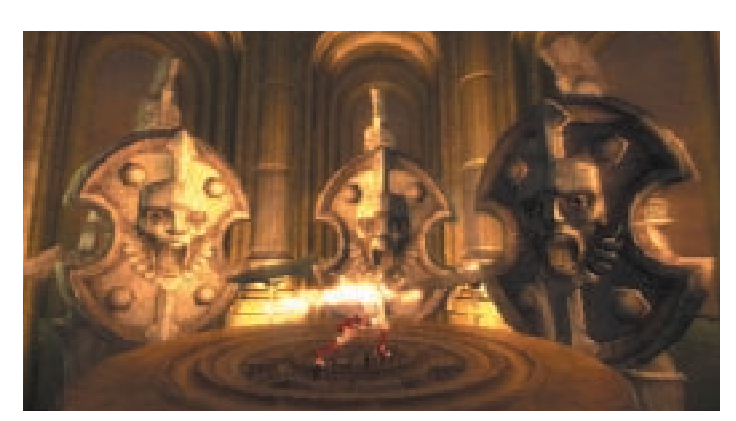


PSP Blut, Feuer, Tod: Wie schon in Teil 1 und 2 muss sich Kratos auch auf der PSP durch den Hades kämpfen.

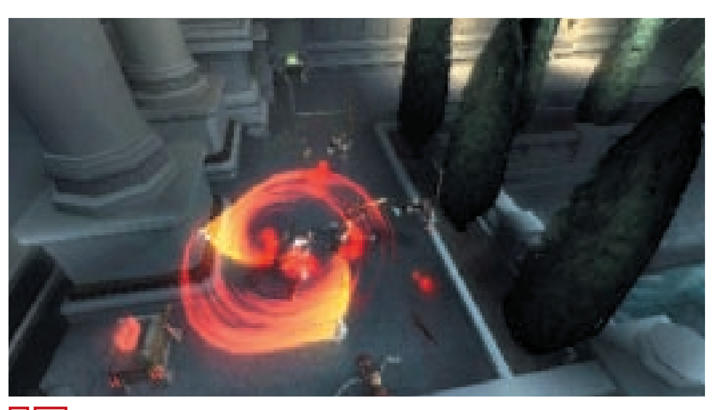
Sagenhafte Gegner

Anstatt wie in den meisten anderen Spielen mit Kreaturen zu fechten, die den Entwicklerhirnen entspringen, bedienen sich die "God of War"-Designer seit nunmehr drei Episoden bei der griechischen Mythologie. Ihr trefft auf dreiköpfige Höllenhunde, zittert vor einem gigantischen Basilisk, ringt mit Zyklopen, weicht den versteinernden Blicken der Medusen aus und legt Euch mit so mancher Gottheit selbst an. Um gegen solche Brocken eine Chance zu haben, solltet Ihr stets nach Kisten Ausschau halten. Hier verbergen sich nicht nur lebensspendende grüne Orbs, sondern auch Gorgonenaugen: Fünf dieser Kostbarkeiten verlängern Kratos' Lebensbalken um ein gutes Stück. Fünf Phoenixfedern hingegen möbeln Eure Magieleiste auf – richtig gelesen, Kratos kann zaubern: Mit gehaltener rechter Schultertaste beschwört Ihr Efreet, einen mächtigen Feuerdschinn oder schießt verzauberte Projektile auf entfernte Feinde – praktischerweise dürft Ihr auch diese Magiefähigkeiten mit roten Orbs auf höhere Level hieven.

Bisher hört sich das alles ziemlich kampflastig an, doch "God of War: Chains of Olympus" brilliert auch in ruhigen Moment. Ihr zermartert Eure grauen Zellen bei intelligenten, aber zu selten eingestreuten Rätseln, erspäht verborgene Kisten oder berauscht Euch an der Aussicht. Zwar dürft Ihr die Spielperspektive nicht drehen, der virtuelle Kameramann rückt Kratos' Feldzug aber stets ins rechte Licht. Ihr staunt ob monumentaler Tempelbauten, wunderschöner Landschaften und bombastischer Innenräume. Das PSP-Abenteuer überrollt Euch mit einer gewaltigen Bilderflut, wie Ihr sie auf einem Handheld noch nicht gesehen habt. Von gelegentlichem Bild-Zerreißen abgesehen macht "God of War: Chains of Olympus" eine technisch perfekte Figur – feine Animationen treffen auf eine traumhafte Beleuchtung, detaillierte Charaktermodelle und scharfe Texturen.



PSP Bei den riesigen Statuen richten Kratos Klingen keinen Schaden an, schleudert statt dessen ihre Geschosse mit Helios' Sonnenschild zurück.



PSP Gebt mir Eure Orbs! Getötete Schergen hinterlassen wertvolle Energiekugeln. Eine besonders große Portion wartet in der rot schimmernden Truhe links unten.



PSP Der Kampf gegen den Basilisk (bzw. seinen Kopf) erinnert frappierend an den ersten Kampf gegen die Hydra in Teil 1 (siehe kleines Bild links).



PSP Schnelligkeit ist gefragt, wenn Ihr mit Gorgonen ringt. Bleibt immer in Bewegung, damit Kratos nicht versteinert wird. Falls doch, ist der nächste Treffer tödlich.

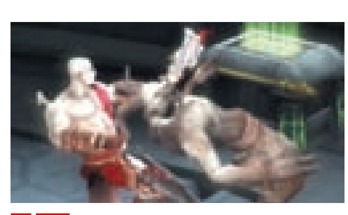
Durch die Hölle

Nicht nur die Gegnerscharen orientieren sich an mythologischen Vorbildern, auch die Areale existieren in der griechischen Sagenwelt oder auf einer echten Landkarte. Ihr durchschreitet den sonnengefluteten Tempel des Helios oder beharkt die Truppen der Perser an der schroffen Felsküste Attikas. Später durchwandert Kratos das Höhlensystem unter dem Götterberg Olymp, steigt in die Unterwelt hinab oder blickt den an die Felsen des Tartarus geketteten Titanen ins Auge. Athletische Doppelsprünge reichen nicht aus, um an all diese Orte zu gelangen – Kratos kann schwimmen wie ein Fisch und klettern wie Reinhold Messner. Fällt der Antiheld doch in eine Felsspalte, setzt er sein Abenteuer an einem der äußerst fair verteilten Rücksetzpunkte fort.

Nach gut fünf Stunden voller Metzeleien, Bosskämpfen, Kletterpartien und Sightseeing-Spaziergängen ist Kratos' Abenteuer leider schon vorrüber. Die Entwickler versuchen, Euch mit reichlich Bonusmaterial zu versöhnen: In den 'Schätzen' tretet Ihr zu den knackigen 'Herausforderungen des Hades' an – schafft Ihr es, 30 Feinde zu besiegen, ohne getroffen zu werden? Daneben erlebt Ihr einen kurzen Rundgang durch die Ready-at-Dawn-Studios, betrachtet alle Zwischensequenzen, bewundert Artworks oder entdeckt gelöschte Szenen – lebensmüde Spartaner wagen sich gar an den knüppelharten 'Gott'-Schwierigkeitsgrad. Startet Ihr nochmals im gleichen Härtegrad, schlüpft Euer Alter Ego auf Wunsch in neue Kostüme – als 'Kampfknolle' beispielsweise geht Eure Magie nie zur Neige, die voll aufgerüsteten Waffen dürft Ihr überdies behalten. Da Kratos' PSP-Abenteuer wie eingangs erwähnt zeitlich vor Teil 1 und 2 spielt, müsst Ihr auf coole Gimmicks wie die Ikarusflügel oder die Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, verzichten. Doch auch so steckt richtig viel "God of War" auf dieser UMD, zumal die fast perfekte Steuerung 1:1 übernommen wurde (Ausnahme: Ausweichen = beide Schultertasten halten + Analogscheibe bewegen). Umfang und Abwechslungsreichtum einer PS2-Episode wird aber doch verfehlt. *ms*



PSP Die Aussicht auf die majestätischen Szenarien lädt Euch ein ums andere Mal zum Verweilen ein. Wollt Ihr mit Eurer PSP angeben, zeigt Euren Kumpels genau dieses Spiel.



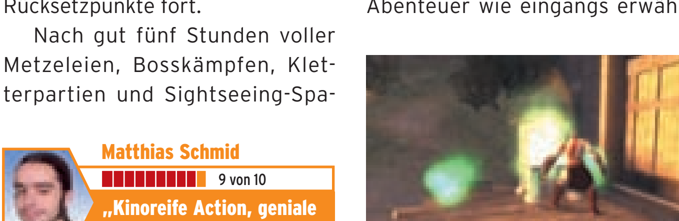
PSP In grün leuchtenden Kisten wartet neue Lebensenergie auf Euch.



PSP Rübe runter: Schwache Gegner massakriert Kratos mittels Kreistaste.



PSP Imposante Kulisse: Während im Hintergrund die persische Flotte naht, verkloppt Kratos die erste Vorhut. Kurz darauf spielt Ihr gar Schiffe versenken...



Matthias Schmid

9 von 10

„Kinoreife Action, geniale Grafik – aber viel zu kurz"

Mit etwas Abstand habe ich Kratos schon verziehen. Nach dem Abspann aber war ich richtig enttäuscht, fast wütend. Warum? Weil "Chains of Olympus" zu genial ist, um mir nach fünf Stunden Spielzeit schon den Abspann zu servieren. Ich will mehr große Tempel, mehr Bossfights, mehr Rätsel, mehr Waffen, mehr Geheimnisse entdecken – ja ich weiß, ich bin von den PS2-Versionen verwöhnt! Von der Tatsache abgesehen, dass mir von allem zu wenig in der PSP-Episode steckt, strotzt der Titel nur so vor Superlativen: Ihr bestaunt die genialste PSP-Grafik aller Zeiten, taucht tief in die toll präsentierte Sagenwelt ein, erlebt ein episches Abenteuer und müsst Euch dabei zu keiner Sekunde Gedanken über die Steuerung machen – die tritt aufgrund ihrer Klasse in den Hintergrund, wie sich das gehört.

Schwierigkeit >> niedrig bis hoch

Entwickler	>> Ready at Dawn, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> 26. März

USK 18

Alternativen

PSP	**Prince of Persia: Rival Swords** (84 von 100 in Ausgabe 08)
DS	**Assassin's Creed: Altaïrs Chronicles** (70 von 100 in dieser Ausgabe)

God of War: Chains of Olympus

Pro
- atemberaubende Präsentation
- wuchtige Kämpfe
- komfortable Kontrollen
- eingängiges Kampfsystem

Contra
- kaum Rätsel und versteckte Objekte
- nach nur fünf Stunden vorbei

Multiplayer

Grafik 10 von 10

Sound 9 von 10

87 von 100

SPIELSPASS

Wuchtige Action in der Antike: Bombast-Grafik und fette Kämpfe trösten über die knappe Spielzeit hinweg.



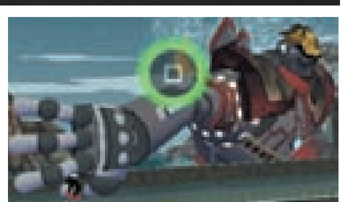
PSP Ein Junge von nebenan: So sieht der brave Ben aus, wenn er nicht verwandelt ist – zuhauen kann er trotzdem.



PSP Starker Mann: Nur in Form des vierarmigen Monsters könnt Ihr schwere Kisten auf Schalter ziehen bzw. schieben.



PSP Da geht's rund: Manchmal attackieren Euch bis zu zehn Feinde gleichzeitig – dank schlagkräftiger Attacken und läppischem Schwierigkeitsgrad sterbt Ihr aber selten.



PSP Den Kampf gegen den Koloss kennen PS2-Spieler aus "God of War 2".

Protector of Earth
Ben 10

Action >> Hack'n'Slay

Was macht Ihr eigentlich immer samstags um 9:00? Wer diese Frage mit "Auf Kabel 1 'Ben 10' gucken" beantwortet, spitzt bitte die Ohren: Euer Held stürmt PSP und DS, bringt seine kuriosen Verwandlungen mit und haut allerhand Schurken tüchtig auf die Mütze.

Die PSP-Version von "Ben 10" hält sich eng an die Serienvorlage, wobei der Schwerpunkt klar in Richtung Action verlagert wurde. Aus einer festen Kameraperspektive von schräg oben tigert Ben durch Fabrikhallen, Labors, Gebirge oder einen Lavakrater und prügelt Heerscharen von Unholden zu Staub. Selten jedoch tut Ben das in seiner eigenen Gestalt, vielmehr verwandelt sich der Knabe in fünf verschiedene Monsterformen. So stehen ihm unzählige Spezialfähigkeiten (u.a. Feuer löschen, Kisten schieben, höher springen, schneller rennen) und Angriffe (z.B. Laser, Rammattacke, Klingenschlag) zur Verfügung. Kleinere Sprungeinlagen und zähe Bosskämpfe unterbrechen die latent chaotische Daueraction gelegentlich.

Die DS-Fassung fußt zwar auf dem gleichen Grundprinzip, bleibt aber der zweiten Dimension treu. Die Kämpfe sind leider längst nicht so dynamisch und flott wie auf der PSP, dafür wird mehr gehüpft. *ms*

DS-Faktor

Für "Ben 10", den Beschützer der Erde, hat sich Nintendo die Features des Doppelschirm-Handhelds sicher nicht einfallen lassen. Zwar dürft Ihr mittels Stylus- oder Daumendruck Bens Transformationen durchwechseln und aktivieren, das war's aber leider auch schon. Während sich die Action auf dem oberen Bildschirm abspielt, prangen unten lediglich langweilige Anzeigen. Obendrein reagiert Ben weder auf Gebrüll noch auf bittendes Flehen.

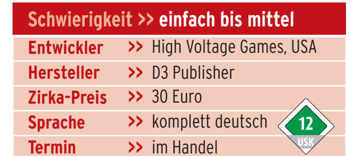
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	High Voltage Games, USA
Hersteller	D3 Publisher
Zirka-Preis	30 Euro
Sprache	komplett deutsch (USK 12)
Termin	im Handel

Alternativen

PSP	Ghost Rider (74 von 100 in Ausgabe 7)
DS	Lego Star Wars: Die komplette Saga (74 von 100 in Ausgabe 10)



Ben 10: Protector of Earth (PSP)

Pro
- vielfältige Verwandlungen
- reichlich fetzige Action
- blitzsaubere Technik

Contra
- dreiste "God of War"-Kopie
- uninspirierte Hüpfeinlagen
- Story und Charakterdesign lahm

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Rasantes Comic-Gemetzel für alle, die für "God of War" noch zu jung sind – innovationslos, aber spaßig.

Ben 10: Protector of Earth (DS)

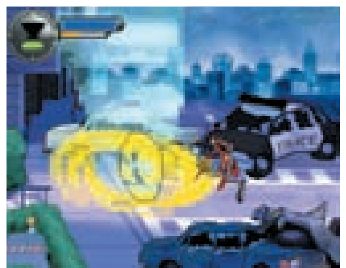
Pro
- zahlreiche Special-Moves
- kinderleichte Steuerung, die...

Contra
- ...aber träger ist als auf der PSP
- 08/15-Leveldesign
- hässliche Pixel bei Spezialattacken
- Mehrspieler-Modus ist ein Witz

Multiplayer: 1 von 10; 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Schnörkellose Action-Hüpf-Mixtur, die außer den Verwandlungen leider kein Alleinstellungsmerkmal besitzt.







DS Saust als grobpixeliger Wirbelwind durchs Level (oben) oder mischt die Feinde in Bens Feuer-Form auf.

Matthias Schmid – 6 von 10

"Ben 10 – der Held, den ich nicht kenn"

Noch bevor "God of War"-Held Kratos in sein eigenes PSP-Abenteuer starten kann, gibt's bereits die zweite dreiste Kopie. Wie schon der PSP-Actionklopper "Ghost Rider" übernimmt auch "Ben 10" das bewährte "God of War"-Prinzip fast unverändert: Aus einer starren Kameraperspektive massig Gegner verdreschen und dicke Endbosse mit Reaktionstests niederringen. Auch wenn die Verwandlungen für Kurzweil sorgen, wird's auf Dauer eintönig. Das Gleiche gilt für die DS-Fassung, jedoch macht hier das Grundgerüst weit weniger Laune. Zum einen stört die teils grobpixelige Optik, zum andern ist die Steuerung schwammiger. Beiden Versionen nicht vorzuwerfen ist die zugrunde liegende Lizenz: Ältere Semester werden mit dem braven (also langweiligen) Ben trotzdem nicht viel anfangen können.



Ratatouille: Frohes Festmahl

Reaktion >> Geschicklichkeit

Rechtzeitig zur DVD-Veröffentlichung des Pixar-Streifens gibt's den Spiele-Nachschlag. Dafür werden die Kocheinlagen des Vorgängers neu aufgewärmt: Hier zerteilt Ihr in bester "Cooking Mama"-Manier durch gezielt gesetzte Stylus-Schnitte allerlei Gemüse. Anschließend schmeißt Ihr die Zutaten in einen großen Kochtopf und gart sie durch Rührbewegungen auf der korrekten Temperatur. Nun wird das Ganze auf einem Teller angerichtet. Aber wie gesagt: Das gab's schon im Vorgänger. Neu sind Minispiele, bei denen Ihr Ungeziefer abknallt, Fische in der Pfanne knusprig bratet oder herunterfallende Früchte sortiert. Habt Ihr die sieben Disziplinen durch, geht's in gesteigerten Schwierigkeitsgraden wieder von vorne los. *ak*



DS Emile wirft Früchte herunter, Ihr müsst sie in die Töpfe sortieren.



DS Kulinarische Kunst: Hier noch ein Klecks Soße, da etwas Petersilie – fertig!

DS-Faktor

Kochen, schnippeln, garnieren – sämtliche Küchenarbeiten werden mit dem Stylus erledigt. Umso ärgerlicher, dass die Eingabeerkennung oft nicht korrekt arbeitet. Die meisten Geschicklichkeitsdisziplinen erstrecken sich über beide Bildschirme. Via Mikrofon-Pusterei kühlt Ihr erhitzte Kochtöpfe ab.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







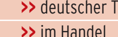
André Kazmaier 5 von 10

"Ich habe da ein Rattenhaar in der Suppe!"

Eigentlich sind es gleich ganze Haarbüschel in der grundsätzlich schmackhaften Minispiel-Suppe: So nervt beim Gemüseschnippeln und Teller-Garnieren die pedantische Stylus-Steuerung. Der Schwierigkeitsgrad ist für die anvisierte Zielgruppe ebenfalls zu hoch. Und die Abwechslung fällt bei sieben Disziplinen gering aus. Dass der Jump'n'Run-Part des Vorgängers rausgeflogen ist, stört mich weniger – der fehlende Zweispieler-Modus dagegen umso mehr.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Helixe, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel




USK frei

Alternativen

- PSP **Hot Pixel** (64 von 100 in Ausgabe 9)
- DS **Cooking Mama** (76 von 100 in Ausgabe 6)



Ratatouille: Frohes Festmahl

Pro
- + Koch-Konzept passt gut zum Film
- + charmanter Grafikstil
- + einige nette Minispiele...

Contra
- – ...die sich schnell wiederholen
- – überpenible Stylus-Abfrage
- – kein Mehrspieler-Modus

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

55 von 100 SPIELSPASS

Lauwarmes Minispiel-Dinner, das ein paar Gänge umfangreicher hätte ausfallen müssen.

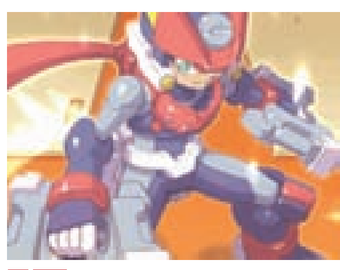
Mega Man ZX Advent

Reaktion >> Jump'n'Run

In den "Mega Man"-Abenteuern sucht Ihr Unterschiede weiterhin mit der Lupe: Bei "Advent" wählt man wie beim Vorgänger zwischen zwei Helden, die im Laufe der Handlung mit Biometal infiziert werden. Allerdings können sie jetzt nicht nur die Waffen der acht Obermotze klauen, sondern sich direkt in deren Gestalt verwandeln – mit den alternativen Figuren bekämpft Ihr Feinde unterschiedlicher als sonst und entdeckt zudem weitere Pfade. Ebenfalls neu ist die prächtige Aufmachung: Der Zwist zwischen Menschen und Robotern wird mit zahlreichen Manga-Bildern, Animeszenen und reichlich Sprachausgabe in Szene gesetzt. Ansonsten bleibt das Hüpfspiel technisch auf dem Niveau einer GBA-"Zero"-Episode. *oe*



DS Der untere Screen wird nur für Karten und Anzugwechsel genutzt.



DS Massig Manga- und Animeszenen schmücken die Wendepunkte der Story.

DS-Faktor

Oben wird gehüpft und geballert, während der untere Bildschirm für die Verwaltung von Biometal-Extras und der Übersichtskarte dient. Natürlich wird dabei der Touchscreen genutzt, letztendlich handelt es sich aber nur um eine Menüführung – so richtig überzeugen kann die Nutzung der Dualscreen-Funktionen nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Oliver Ehrle 8 von 10

"Bewährte Kost mit mehr Drumherum"

Wer ein solides Jump'n'Run mit aufregend präsentierter Handlung und reichlich Geheimnissen sucht, ist bei "Advent" goldrichtig. Mit den Biometal-Extras lassen sich die Helden vielfach variieren und Obermotze mit unterschiedlichen Taktiken überwältigen – je nach Vorgehensweise erhaltet Ihr unterschiedliche Belohnungen. Zudem taugt der Schwierigkeitsgrad auch für Einsteiger. Kenner werden jedoch wenig spielerische Neuerungen entdecken.

Schwierigkeit >> leicht bis schwer

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

- PSP **Ultimate Ghosts'n'Goblins** (84 von 100 in Ausgabe 5)
- DS **New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5)



Mega Man ZX Advent

Pro
- + viele Anime- und Manga-Elemente
- + taktische Feuergefechte
- + acht alternative Gestalten
- + massig Sprachausgabe

Contra
- – kaum spielerische Neuerungen
- – technisch altbacken

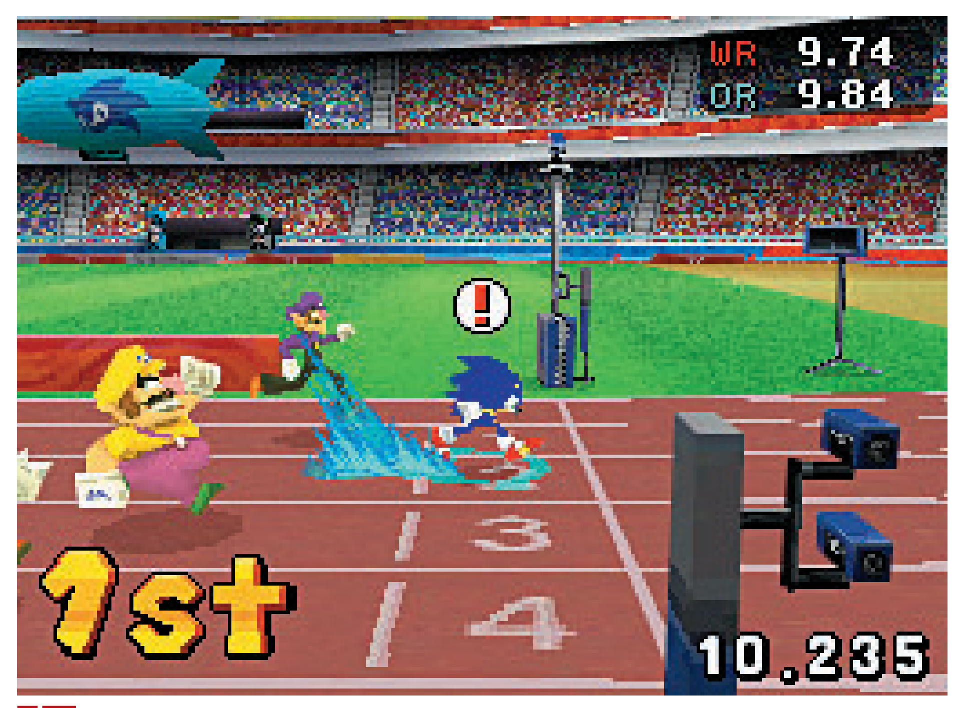
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10



81 von 100 SPIELSPASS

Die Aufmachung ist beeindruckend, aber inhaltlich bleibt in der Reploid-Welt alles beim Alten.





DS Wie soll's auch anders sein: Sonic hängt sowohl Pummelchen Wario als auch Bohnenstange Waluigi ab und sichert sich beim 100m-Lauf den ersten Rang. Dafür hat der blaue Blitz in anderen Disziplinen seine Defizite.



DS Taktisch: Beim Tischtennis könnt Ihr dem Ball einen Links- oder Rechtsdrall verleihen.

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Sport >> Mehrkampf

In den 90ern war die Videospielwelt nicht so friedlich wie heute. An jeder Ecke konnte man die Streitereien zweier verfeindeter Parteien hören. Während sich die eine für den Berufsstand der Klempner einsetzte, sorgte sich die andere um den Erhalt von Igeln – die Rede ist natürlich von der Rivalität zwischen Nintendo- und Sega-Fans.

Dank "Mario & Sonic" rückt die einst gespaltene Zockerwelt nun ein gutes Stück zusammen. Und mit ihnen die Charaktere der beiden Hersteller: Sonic schickt so prominente Gefolgsleute wie Tails, Knuckles und Dr. Eggman ins Rennen; der Nintendo-Klempner hat Luigi, Peach und Bowser im Schlepptau. Die insgesamt 16 spielbaren Sportler unterscheiden sich dabei nach Geschwindigkeit, Kraft, Fertigkeit und Ausdauer.

Zirkeltraining

Solospieler üben im 'Einzelmatch' gezielt Disziplinen oder nehmen im 'Zirkelmodus' an einer ganzen Reihe von Wettbewerben teil. Während Ihr den Kontrahenten in der Anfängerklasse schon beim ersten Anlauf zeigt, wo der Hammer hängt (bzw. wie weit er geworfen wird), müsst Ihr Euch in den zwei höheren Schwierigkeitsstufen schon mehr ins Zeug legen. Und das ist durchaus wörtlich zu neh-

DS Eine von acht Traumdisziplinen: Beim Basketball zielt Ihr auf drei Körbe.

Die 16 Disziplinen

Laufen:	100m, 400m, 400m Hürden
Springen:	Weitsprung, Dreisprung
Werfen:	Hammerwerfen, Speerwerfen
Wassersport:	100m Freistil, 10m Turmspringen
Turnen:	Trampolin, Bockspringen
Schießen:	Bogenschießen, Tontaubenschießen
Sonstiges:	Tischtennis, Fechten, Radrennen

André Kazmaier
8 von 10
"Olympiareife Vorstellung der Superstars"

Meine Hochachtung, Sega: Ich kenne "Mario & Sonic" zwar schon vom Wii, doch auf dem DS wirkt alles noch einen Tick runder. Der Stylus ist so gut in den Ablauf integriert wie der Stab beim Staffellauf. Die Disziplinen machen bis auf wenige Ausnahmen (Radrennen, Fechten) so viel Spaß wie ein echter Stadionbesuch. Und die Bedienung vermittelt die sportliche Anstrengung beinahe so gut wie ein Marathonlauf. Auch wenn der Spaß erst mit Kumpels seinen Höhepunkt erreicht, sorgt das nette Rahmenprogramm aus Minispielen und Missionen bei Einzelspielern für einen zusätzlichen Motivationsschub. Der wird lediglich von den einfach zu knackenden Weltrekorden und dem schmerzlich vermissten Online-Modus geschmälert. Ansonsten ein rundum gelungenes Sportpaket.

Matthias Schmid
8 von 10
"Ich mag Igel, ich mag Klempner, ich mag Sport"

Auch wenn mich Kollege Kazmaier gerade noch mit einem knappen Sieg im Sechskampf genervt hat, muss ich ihm in allen Belangen zustimmen: "Mario & Sonic" ist kurzweilig, spaßig, frisch und macht mir auf dem DS mehr Spaß als in der Wii-Version. Zwar hat es Sega mit der Länge einiger Disziplinen (u.a. Tontauben- und Bogenschießen) etwas zu gut gemeint, dafür zockt Ihr diese Sportarten im Versus-Modus zeitgleich und müsst so nicht ewig auf den Kontrahenten warten. Die Optik setzt die beliebten Maskottchen gelungen in Szene, ohne Höchstleistungen vom DS zu verlangen. Wer "Mario Party DS" schon hat (und liebt), dem braucht nicht bange zu sein: "Mario & Sonic" ist zwar von der Grundausrichtung ähnlich, aber doch so anders, dass Minispielfans beide Games brauchen.



DS Wie viel Grad dürfen's denn sein? Beim Speerwerfen und Weitsprung müsst Ihr den Abwurf- bzw. Absprungwinkel mit dem Stylus einzeichnen.



DS Der arme Yoshi: Wario piekst den friedliebenden Dino mit seinem Florett. Ob er die Niederlage noch durch geschickt eingestreute Finten abwenden kann?

men: Um aus Euren virtuellen Athleten die volle Leistung herauszuquetschen, ist zwar nicht voller Körper-, dafür Handeinsatz erforderlich. Um etwa bei Lauf- oder Sprungdisziplinen Geschwindigkeit aufzubauen, rubbelt Ihr mit dem Stylus wild übers Display. Beim Hammerwerfen führt Ihr hingegen kreisförmige Bewegungen aus. Zieht Ihr dagegen Eure Bahnen im kühlen Nass, hängt der Kritzel- vom Schwimmstil ab. Egal wie die Bedienung erfolgt: Für ein Handheldspiel ist's auf jeden Fall ganz schön anstrengend – aber auch verdammt spaßig.

Die Fähigkeiten, die von Euch verlangt werden, sind vielseitig: Beim Fechten müsst Ihr gute Reflexe zeigen und die Angriffe des Gegners durch eine flotte Stylus-Wischbewegung parieren. Anschließend setzt Ihr einen Angriff nach oder verwirrt den Gegner durch eine Finte. Während viele Sportarten ausschließlich mit dem Touchpen absolviert werden, zieht Ihr bei anderen Disziplinen eine Schultertaste hinzu: Beim Tontaubenschießen navigiert Ihr mit dem Stylus ein Fadenkreuz über die Shooting-Range und feuert via Knopfdruck einen Schuss ab. Tischtennis- und Radrennduelle werden hingegen ausschließlich mit Steuerkreuz und Buttons bestritten.

Olympia à la Kart

Für besondere Herausforderung sorgt der Missionsmodus: Hier müsst Ihr z.B. beim Weitsprung mit drei Versuchen die 20-Meter-Marke knacken oder bei einer Laufdisziplin alle Item-Boxen sammeln. Was Letzteres mit Leichtathletik zu tun hat, fragt Ihr? Eigentlich nichts. Doch abseits vom üblichen Sport warten so genannte Traumdisziplinen auf den Spieler. Hier nehmt Ihr Euch ähnlich "Mario Kart" mit allerlei Items wie Schildkrötenpanzern aufs Korn, werft beim Basketball gleich auf drei Körbe oder feuert beim Tischtennis Spezialschläge ab.

Euer olympisches Wissen frischt Ihr in der Galerie auf. Dabei nehmt Ihr an witzigen Minispielen teil und erarbeitet Euch so die Antworten auf knifflige Wissensfragen.

Lokal dürft Ihr auch zu viert ran. Verfügt nur ein Teilnehmer über ein Modul, ist die Auswahl auf sechs Disziplinen begrenzt. Einen Online-Modus sucht Ihr hingegen vergeblich. *ak*



DS Ob Mario weiß, dass zwei Bahnen neben ihm ein Krokodil schwimmt? Der Klempner konzentriert sich lieber auf seinen Schwimmstil und rechtzeitiges Luftholen.

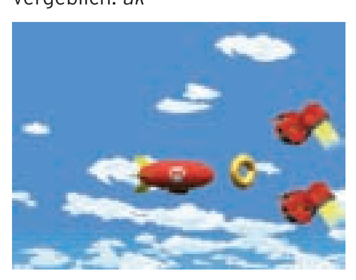


DS-Faktor

Der Touchscreen wird exzessiv (aber nie unsinnig) genutzt. Oft rubbelt Ihr auf dem unteren Bildschirm, was das Zeug hält; bei anderen Disziplinen (wie dem Tischtennis) wird auf die sinnvollere Button-Steuerung zurückgegriffen. Die Schauplätze erstrecken sich je nach Sportart über einen oder beide Screens. Unsinnig ist die Einbindung des Mikros, um z.B. beim Weitsprung seinen Charakter durch Klatschen zu motivieren – wer hat schon drei Hände?

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





DS Fünf verschiedene Minispiele warten auf Euch. Hier müsst Ihr den Zeppelin durch Pusten in der Luft halten.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sega, Japan
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

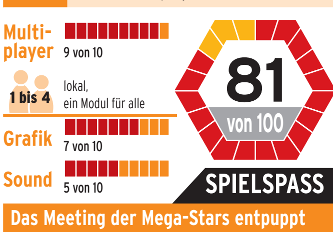
PSP	**Kazook** (67 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Mario Party DS** (80 von 100 in Ausgabe 10)



Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen

Pro
- fast alle Sportarten spaßig
- witzige Traumdisziplinen
- tolle Steuerung
- nette Zugaben für Solo-Zocker

Contra
- manche Events zu lange (Schießen)
- kein Multiplayer-Online-Modus



Multiplayer 9 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10

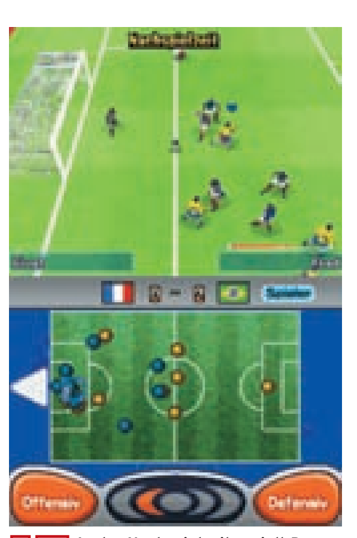
81 von 100

SPIELSPASS

Das Meeting der Mega-Stars entpuppt sich als fast makelloses Sport-Spektakel – vor allem im Multiplayer-Modus.



PSP Milan gegen Juventus: Diese Partie könnt Ihr auf jedem Handheld zocken, denn beide italienischen Klubs sind Teil des nur 15 Vereinsteams starken DS-Aufgebotes. Erkennen könnt Ihr die Originalkicker allerdings nur bei der grafisch überlegenen PSP-Fassung.



DS In der Nachspielzeit erzielt Brasilien doch noch den Siegtreffer (oberer Bildschirm) – vielleicht, weil wir die Taktik auf 'Offensiv' gestellt haben (unten).

Pro Evolution Soccer 2008



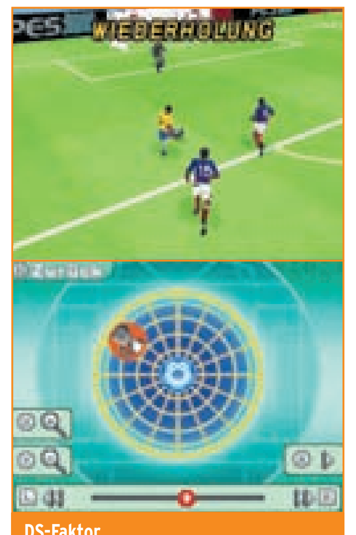
Sport >> Fußball

Im Lager der Konsolenkicker schwelt seit Jahren ein Konflikt: "Pro Evolution Soccer" oder "FIFA". Fast wie zu Zeiten der 16-Bit-Konsolenrivalität 'Super Nintendo vs. Mega Drive' haben beide Produkte unzählige loyale Anhänger und gehen wie geschnitten Brot über die Ladentische. Hinzu kommt: Beide sind richtig gute Fußballspiele. Nachdem wir in der letzten Ausgabe die PSP- und DS-Versionen von "FIFA 08" unter die Lupe nahmen, ist jetzt "Pro Evolution Soccer 2008" dran – und auch das gibt's erfreulicherweise für beide Handhelds.

Die PS2 für unterwegs

Wir beginnen mit der PSP-Fassung. Die macht dem Playstation-2-Vorbild wieder alle Ehre, kommt allerdings auch ähnlich innovationslos daher – doch der Reihe nach. Neben normalen Freundschaftsspielen oder Pokalturnieren toben sich Einzelspieler vor allem im 'Meisterliga'-Modus aus. Ihr betreut ein Team aus tolpatschigen Nobodys und habt in der Anfangsphase spürbar mit der fehlenden Klasse Eurer Spieler zu kämpfen. Wer jedoch trotzdem Erfolge feiert, hat bald die nötige Kohle, um seinen Kader mit hochbezahlten Stars zu verstärken. Zockt Ihr zu Hause die PS2-Version von "PES 2008", könnt Ihr Eure Meisterliga unterwegs auf der PSP weiterführen.

Wie schon in den Vorjahren sind fast alle internationalen Ligen und Nationalmannschaften lizenziert – lediglich die Bundesliga fristet mit den Bayern als einzigem Vertreter weiterhin ein Schattendasein. Der Spielablauf der PSP-Fassung verdient einmal mehr die Auszeichnung 'Realistischster Handheld-Kick': Die Ballphysik ist vorbildlich, der Schiri gut und Tore sehen fast nie gleich aus – auch beim hundertsten Match werdet Ihr noch Treffer erzielen (bzw. kassieren), die Euch zum Staunen bringen.



DS-Faktor

Von einer echten Stylussteuerung können DS-Zocker weiterhin nur träumen. Zwar dürft Ihr via Touchscreen rudimentäre taktische Anweisungen geben oder in der Wiederholung (siehe Bild) den Kameramann spielen, das gibt's aber auch in der "FIFA"-Serie mittlerweile schon zum dritten Mal. Der zweite Schirm wird sinnvoll, aber ebenso wenig innovativ genutzt: Je nach Wunsch seht Ihr dort die taktische Aufstellung oder einen großen Radar.

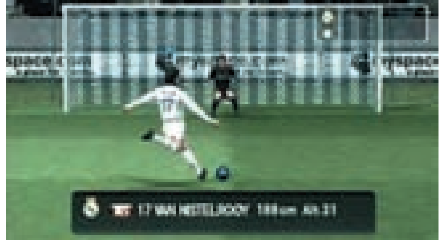
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon







DS Seedorf beim Elfer – das muss nach hinten losgehen: Zum einen ist er ein mieser Schütze, zum andern verschreckt ihn das hässliche Pixel-Publikum.



PSP Sein Landsmann van Nistelrooy macht auf der PSP vor allem grafisch eine weit bessere Figur.



DS Um aus Standardsituationen Tore zu erzielen, braucht Ihr viel Übung.

Auf DS sieht das Ganze leider nicht so rosig aus: Wer das "PES 2008"-Modul in sein Nintendo-Handheld packt, wird zuerst von der technischen Umsetzung enttäuscht. Grobschlächtige Spielermodelle versuchen, einen pixeligen Ball ins nicht animierte Tornetz zu dreschen – währenddessen dröhnt ein Rauschen aus dem DS, das bestenfalls entfernt an Applaus erinnert. Schade auch, dass wie im Vorjahr nur eine Kameraperspektive anwählbar ist.

Anstatt in der PSP-'Meisterliga' streben DS-Einzelspieler im 'Weltturnier' nach Ruhm und Ehre. Das fällt weniger umfangreich aus, doch auch hier macht Ihr aus einem Versagerteam eine Siegertruppe. Neben schnellen Spielen stehen außerdem der Mehrspieler-Modus (für bis zu vier Modulbesitzer) und zwei Trainingsvarianten zur Verfügung. So elegant und flüssig kombinieren wie auf PSP werdet Ihr aber nicht – dazu ist der Spielablauf zu träge. *ms*

Matthias Schmid
8 von 10

"PSP-Version olé, DS-Umsetzung (fast) oje"

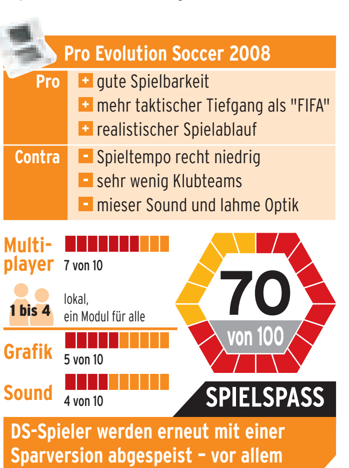
Wer die Brillanz von "Pro Evolution Soccer" genießen will, braucht die PSP-Fassung – Punkt, Aus, Ende. Die DS-Version ist zwar immer noch ein respektables Fußballspiel, technisch wie spielerisch müsst Ihr aber (zu) viele Abstriche machen. Das fängt bei Sound und Optik an, geht bei der fehlenden 'Meisterliga' weiter und hört beim zäheren Spielablauf leider noch nicht auf – wer gern mit Vereinsmannschaften gegen den Lederball tritt, beklagt zudem die geringe Zahl von nur 15 Klubteams. Dennoch erfreut Ihr Euch auf dem DS an realistisch verlaufenden Partien mit schönen Toren und wüsten Grätschen. In den Genuss von Feinheiten wie einer besseren Ballphysik, eleganten Animationen oder langen Kurzpässen kommen aber nur PSP-Besitzer.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	FIFA 08 (84 von 100 in Ausgabe 10)
DS	FIFA 08 (81 von 100 in Ausgabe 10)



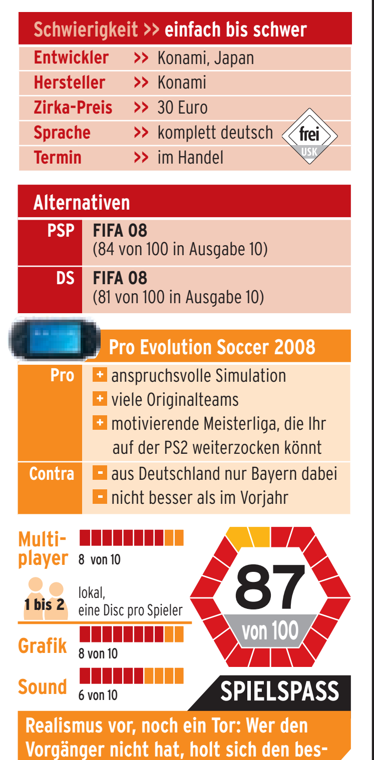
Pro Evolution Soccer 2008 (DS)

Pro	gute Spielbarkeit
	mehr taktischer Tiefgang als "FIFA"
	realistischer Spielablauf
Contra	Spieltempo recht niedrig
	sehr wenig Klubteams
	mieser Sound und lahme Optik

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

DS-Spieler werden erneut mit einer Sparversion abgespeist – vor allem Grafik und Sound enttäuschen.



Pro Evolution Soccer 2008 (PSP)

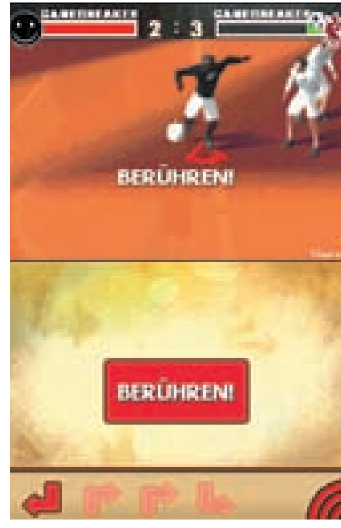
Pro	anspruchsvolle Simulation
	viele Originalteams
	motivierende Meisterliga, die Ihr auf der PS2 weiterzocken könnt
Contra	aus Deutschland nur Bayern dabei
	nicht besser als im Vorjahr

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

87 von 100 SPIELSPASS

Realismus vor, noch ein Tor: Wer den Vorgänger nicht hat, holt sich den besten Handheld-Kick auf dem Markt.



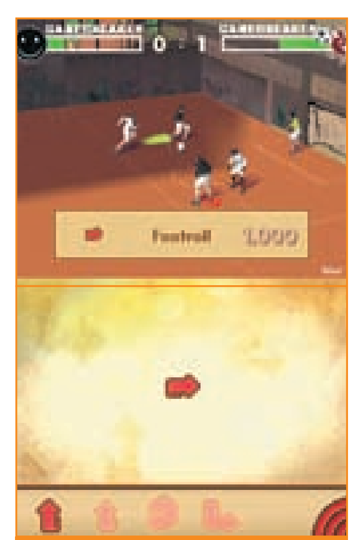




DS 'Gamebreaker': Tippt einige Male schnell auf 'Berühren', dann gibt's ein Tor.



DS Das wird ein Tor – Stars wie Ronaldinho können schon mal aus der zweiten Reihe treffen. Hier seht Ihr übrigens die praktische alternative Kameraperspektive.



FIFA Street 3

Sport >> Fußball

Vor geraumer Zeit verkündete der Softwaregigant Electronic Arts, dass man sich verstärkt der Entwicklung von DS-Spielen widmen wolle – Grund dafür ist der enorme Erfolg von Nintendos Handheld. "FIFA Street 3" ist ein Kind dieser Entscheidung: Erschien der Vorgänger noch für beide Handhelds, ist "FIFA Street 3" DS-exklusiv. Zudem wurde die Straßenkickerei mit einer ausgetüftelten Stylus-Steuerung bedacht. Lediglich die Laufwege Eurer Kicker müsst Ihr mit dem Steuerkreuz vorgeben, für alle anderen Aktionen reicht der DS-Stift: Tippt Ihr z.B. auf einen Punkt links auf dem unteren Schirm, passt Euer Spieler zu seinem linken Kollegen. Führt Ihr einen Strich in Richtung Tor aus, schießt Ihr mit Wucht in die Maschen des Gegners. Ein abgewinkelter Stylus-Wischer (zuerst nach oben, dann rechts) lässt den ballführenden Kicker einen Trick ausführen.

Natürlich könnt Ihr die Hinterhof-Bolzerei auch mit den normalen Tasten spielen, dann geht jedoch der Wow-Effekt verloren. Ein gutes Fußballspiel ist "FIFA Street 3" aber mit beiden Steuervarianten. Der Spielablauf ist ebenso schnell wie torreich und die Grafik schick – zudem ist vom Schiri keine Spur zu sehen, Blutgrätschen werden also nicht geahndet. Dafür belohnt das 'Gamebreaker'-Feature fleißige Trickser: Ist Eure Trickleiste voll, löst Ihr einen Reaktionstest aus – besteht Ihr den, zappelt das Leder im Netz. Das richtige Timing ist auch im 'Kick-ups'-Minispiel gefragt – tippt wie bei "Elite Beat Agents" auf die Sechsecke, wenn sie sich überlagern.

Dank der FIFA-Lizenz dürft Ihr mit Originalspielern aus fast aller Herren Länder ran, Vereinsteams werdet Ihr nicht finden. Neben normalen Matches erledigt Ihr in den 'Herausforderungen' spezielle Vorgaben oder tretet online an. *ms*



DS Übersichtlich: Bei "FIFA Street 3" gibt's jeweils nur drei Feldspieler.

DS Nahaufnahme: Ein Stylus-Strich, und Euer Sportler trickst den Gegner aus.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> EA Big, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Pro Evolution Soccer 2008 (87 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	FIFA 08 (81 von 100 in Ausgabe 10)

FIFA Street 3

Pro
- Stylus-Kontrolle klappt gut, ist aber nicht Pflicht
- blitzsaubere Optik
- sehenswerte Tricks, die mit dem...

Contra
- ...Steuerkreuz recht knifflig sind
- kein echter Karriere-Modus

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal und WiFi, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Flotter Straßenkick, der nicht nur gut aussieht: Werdet mit der geglückten Stylus-Steuerung zum Supertrickser.

DS-Faktor

"FIFA Street" 3 schert sich weder um die Möglichkeiten eines zweiten Bildschirms noch um das eingebaute Mikrofon – trumpft aber auf, wenn es um die Touchscreen-Einbindung geht. Gelenkt wird Euer Spieler zwar weiterhin mit dem Steuerkreuz, alle anderen Aktionen wie Schüsse, Tricks, Flanken, Pässe, aber auch Spielerwechsel und Fouls löst Ihr mit dem Stylus aus. Das verlangt etwas Übung, klappt dann aber meist sehr gut.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



DS Trickreich: Für das Reaktions-Minispiel haltet Ihr den DS hochkant.



Matthias Schmid – 7 von 10

"Stylus-Fußball für Trickser und Straßenjungen"

"FIFA Street 3" zeigt einmal mehr, dass Innovationen auch von Electronic Arts stammen können – das neue Steuerkonzept fühlt sich frisch an und funktioniert vor allem in der Offensive richtig gut. Gleichermaßen scheuen sich die Kanadier nicht, gute Ideen zu klauen … äh … zu übernehmen – das Minispiel ist erkennbar von "Elite Beat Agents" inspiriert. Da mir das spielerische Grundkonzept der ruppigen Ballschlacht gut gefällt, verzeihe ich sogar das Fehlen der argentinischen Fußballer – lässiger wurde auf dem DS nie gekickt.



PSP Schrotten oder geschrottet werden: Bei den rabiaten Crash-Derbys geht es nur darum, die nicht weniger destruktive Konkurrenz mit gezielten Attacken zu demolieren.



PSP Viele Stuntaufgaben haben eine Sport-Thematik: Hier ist Eure Aufgabe, durch die Footballspieler zu brechen, damit der Fahrer per Schleudersitzflug ein Field Goal macht.

FlatOut: Head On

Rennspiel >> Arcade

"Ridge Racer" ist Euch zu glatt? "Burnout" zuviel Hochglanz? "ATV Offroad Fury" zu reglementiert? Dann kann Euch geholfen werden: "FlatOut: Head On" vereint Elemente aller genannten Raser und macht ein individuelles Erlebnis daraus. Wie bei jedem normalen Autorennen ist es vordergründig Euer Ziel, am Ende eines Rennens ganz vorne zu landen. Doch hier kommt mehr dazu: Kollisionen mit der Konkurrenz sind nicht zwingend nachteilhaft, ganz im Gegenteil – rempelt Ihr einen anderen Fahrer aus der Bahn, ist zum einen die Schadenfreude groß, zum anderen bekommt Ihr hinterher Geld gutgeschrieben und füllt Euren Turboboost auf. Zum reinen Chaos verkommen die "FlatOut"-Rennen trotzdem nicht, denn ohne Fahrkünste und Berücksichtigung der Streckenführung landet Ihr nur auf den hinteren Rängen. In sechs Umgebungen mit jeweils mehreren Kursen von Innenstadt über Wasserkanal bis zur Farm helfen Euch Abkürzungen weiter, während tückische Stützpfeiler für rabiate Stopps sorgen.

Neben den normalen Rennen geht es bei "Head On" auf Wunsch noch rabiater zur Sache – in abgeschlossenen Arenen werden Crash-Derbys abgehalten. Bei denen müsst Ihr schlicht die Herausforderer schrotten, bevor es Euch selbst erwischt. Und wer bei den zwei Karriere-Modi Erfolge einfährt, schaltet Wettbewerbe frei, bei denen das halbe Teilnehmerfeld zu Geisterfahrern mutiert.

Noch wilder ist der Stunt-Modus. Ein Dutzend Mini-Aufgaben warten auf Euch, die eines gemeinsam haben: Per Knopfdruck wird der Fahrer aus dem Boliden geschleudert. So dient der arme Tropf als Bowlingkugel, Fußball oder Dartpfeil und muss als Ski- oder Hochspringer weite Flüge absolvieren, bevor es zur schmerzhaften Landung kommt. *us*



PSP Am effektivsten kämpft Ihr Euch bei Rennen nach vorne, wenn Ihr die Konkurrenten mit gut gezielten Remplern aus der Bahn werft – hier wäre es nützlich gewesen, den Vordermann in den abgestellten Mähdrescher zu drängen.



Ulrich Steppberger

8 von 10

"Etwas weniger wäre noch mehr gewesen"

Einerseits bin ich begeistert, wieviel es vom 'großen' Xbox-360-"FlatOut" in die mobile Fassung geschafft hat. Ob die grafisch und fahrerisch gelungenen Kurse, die durchgeknallten Minispiele, die Fahrzeugschäden oder die durchdachten Spielmodi – (fast) alles ist dabei. An Abwechslung fehlt es nicht, nur die teils schwammige Steuerung der Vehikel und hohe Punktehürden bei den Stunts nerven beim rücksichtslosen Rasen. Andererseits ist es genau die Detailwut, die "FlatOut" ein Bein stellt: So toll Dellen, Lackspiegelungen und umherfliegende Objekte aussehen, deshalb geht die Bildrate immer wieder in die Knie und beeinträchtigt das Fahrgefühl. Könnt Ihr mit der teils rucklигen 3D-Optik leben, solltet Ihr zugreifen und hemmungslos Gas geben.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Six by Nine, England
Hersteller	>> Empire
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 14. März

USK 12

Alternativen

PSP	**Burnout Legends** (90 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**DTM Race Driver 3: Create & Race** (83 von 100 in Ausgabe 9)



FlatOut: Head On

Pro
- großes Streckenangebot
- witzige Stuntdisziplinen
- detailverliebte Grafik...

Contra
- ...die aber öfters ruckelig wird
- Steuerung etwas schwammig
- Schwierigkeitsgrad teils frustig

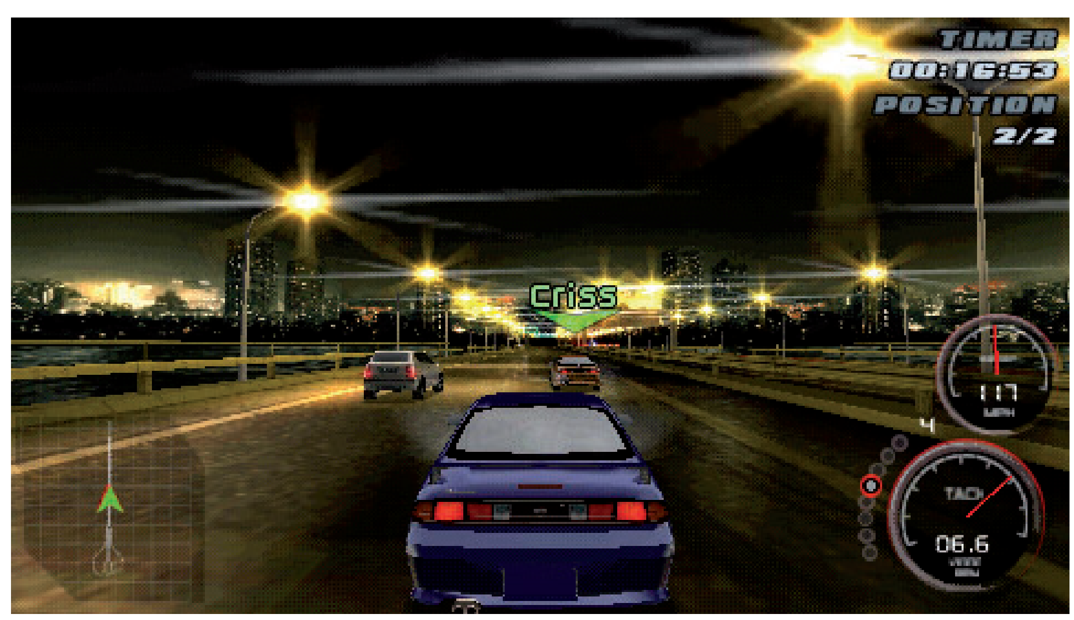
Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Launige Rüpelraserei mit großem Umfang und originellem Stunt-Modus, nur die Grafik kommt teils ins Ruckeln.



PSP Exemplarisch für die meisten Rennen: Auf den breiten und kurvenarmen Straßen zählt fast nur die Höchstgeschwindigkeit.



Ulrich Steppberger
5 von 10
"Hier geht's eher lahm und zahm zu"

Kein Wunder, dass sich Namco-Bandai die "The Fast and the Furious"-Lizenz gesichert hat – denn ohne den bekannten Namen hätte die fade Tempobolzerei kaum etwas Nennenswertes zu bieten. Okay, die Grafik ist zwar schlicht, aber ordentlich, und Gegner gibt's zahlreich. Aber was bringt dies, wenn das Fahrgefühl kaum Dynamik vermittelt und die Rennen nahezu gleich ablaufen? Die Drift-Wettbewerbe dienen zwar der Abwechslung, nerven aber mit noch bockigerer Steuerung. Alles wirkt lieblos und unmotiviert hingeschludert, am Feintuning fehlt es an allen Ecken und Enden. Selbst als Fan der Filme greift Ihr lieber zu den besseren "Need for Speed"-Teilen.

The Fast and the Furious

Rennspiel >> Arcade

Was haben Vin Diesel (kennen viele), Paul Walker (kennen manche) und Lucas Black (kennt kaum jemand) gemeinsam? Alle spielten Hauptrollen in den drei "The Fast and the Furious"-Filmen – und keiner ist im Spiel dabei.

Die PSP-Raserei zur Tuning-Trilogie orientiert sich zwar lose am letzten Teil und spielt wie dieser im nächtlichen Tokio, aber damit hat es sich auch schon an Gemeinsamkeiten. Die bekannten Film-Charaktere lassen sich nicht blicken, stattdessen steigt Ihr als Frischling in die Rennszene ein und müsst Euch langsam nach oben arbeiten.

Dazu kauft Ihr von Euren letzten Ersparnissen einen flotten Wagen und tigert damit über die nächtlichen Straßen, um willige Gegner aufzuspüren – wem die Fahrerei zu lange dauert, der kann auch direkt zu den Brennpunkten springen. An einigen Stellen in der Fernost-Metropole trefft Ihr auf Fahrer, die sich Euch zum Duell stellen – insgesamt 80 Raser müsst Ihr auf dem Weg zur Spitze besiegen. Welche Art von Rennen Euch erwartet, hängt vom jeweiligen Gegner ab, sie fallen aber in zwei Kategorien: Bei Wettbewerben auf normalen Asphaltstraßen geht es in der Regel darum, vor dem Kontrahenten ins Ziel zu kommen oder die höchste Geschwindigkeit zu erzielen. Kniffliger sind die Drift-Rennen, bei denen Ihr nur punktet, wenn Ihr Eure Karre elegant um die Kurven schleudert.

Weil je nach Rennart bestimmte Fahrzeugtypen erforderlich und stärkere Herausforderer mit Serienmodellen nicht zu packen sind, investiert Ihr gewonnenes Preisgeld in neue Autos oder Zusatzteile wie einen Nitro-Boost und bessere Motoren. Zur kurzfristigen Leistungssteigerung lohnt sich zudem ein Ölwechsel – damit beeindruckt Ihr auch Freunde im lokalen WiFi-Duell. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Eutechnyx, England
Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon:** Own the City (82 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Need for Speed Carbon:** Own the City (65 von 100 in Ausgabe 7)

The Fast and the Furious

Pro	+ 80 Gegner für Duelle + Renn- und Drift-Wettbewerbe + viele Tuning-Optionen
Contra	− Umgebungen spartanisch − langweilige Kursführungen − ständige lange Ladezeiten

Multiplayer	6 von 10
1 bis 2	lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

52 von 100 SPIELSPASS

Unspektakuläre und langatmige nächtliche Duelle-Raserei, die aus der Lizenz kaum etwas herausholt.



Thomas Stuchlik
4 von 10
"Auf dem Highway ist die Langeweile los"

Was haben Autobahnen und dieses Spiel gemeinsam? Genau, es geht immer geradeaus. Keine ausgefeilte Kursführung, keine fiesen Kurven, keine Spannung. Sobald Ihr einem zu starken Gegner gegenübertretet, werdet Ihr gleich nach dem Start versägt, denn meist ist nur PS-Power nötig. Dafür seid Ihr mit vielen Autohändlern, Tuning-Möglichkeiten und treibender Lizenz-Musik gut versorgt. Technische Mängel (lange und häufige Ladepausen) sowie Modi-Knappheit (nicht vorhandene Einzelrennen) trüben den Asphaltspaß – lediglich Karriere und Mehrspieler-Duelle stehen auf dem Plan.



PSP Obligatorisches Gimmick: die Lackverzierung mit Vinyls.



PSP Bei Duellen auf den kurvigen Bergstraßen kommt es vor allem drauf an, wie gut Ihr es beherrscht, ein Auto driften zu lassen.

Ferrari Challenge

Rennspiel >> Simulation

Der Mythos für die Hosentasche: System 3 ("Gottlieb Pinball Classics") quetschte die traditionsreichen Rennboliden aus Maranello zusammen mit originalgetreuen Kursen auf ein DS-Modul. Heraus kam eine Rennsimulation, die etwas Einarbeitung erfordert. Die 16-teilige Fahrschule bringt Euch Bremspunkte, Ideallinie sowie Überholmanöver näher, bevor Ihr gegen sieben versierte Computerfahrer antretet. Zwar steuert Ihr Euren F355, F360 oder F430 nur mittels Steuerkreuz, dennoch wird ein vorbildliches Fahrgefühl vermittelt. Das ist auch nötig, denn nur mit planlosem Gasgeben kommt Ihr an den agilen Gegnern nicht vorbei. Acht namhafte Rennstrecken halten so manch fiese Kurvenkombination und Engstelle parat. Die Streckendetails auf dem Hockenheimring, Spa oder Monza fielen allerdings etwas trist aus.



DS Oben tobt das Renngeschehen, unten seht Ihr die Cockpitarmaturen.

Besitzer des Rumble-Paks werden mit passenden Vibrationseffekten belohnt. Habt Ihr genug von Asphaltrangeleien, duelliert Ihr Euch gegen Computer oder menschlichen Mitspieler in einem Kartenquartett mit kaum überraschendem Fachgebiet: Ferraris aus allen Epochen. *ts*

DS-Faktor

Fast Stylus-frei: Während des Rennens greift Ihr zu Steuerkreuz und Buttons, während der untere Bildschirm neben dem Streckenradar die immer zum Auto passenden Instrumente anzeigt. Das Mikrofon bleibt stumm, dafür kommt der Stift bei den Kartenquartett-Duellen zum Einsatz.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

Thomas Stuchlik 8 von 10

"Spannende Duelle mit legendären Boliden"

Der DS überrascht mich immer wieder: Nach "DTM Race Driver 3" kommt nun eine weitere hochwertige Rennsimulation auf Nintendos Kleinsten. Allerdings kann hier kaum die grafische Pracht einer PSP aufgeboten werden. Dennoch erzeugen die fordernden Rennen einige Kurzweil, auch wenn schon kleinere Fahrfehler so manchen Sieg kosten. Leider bietet das Ferrari-Modul weniger Abwechslung als der "DTM"-Rivale – auch ein physisches Schadensmodell sowie ein Streckeneditor fehlen.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> System 3, England
Hersteller	>> System 3
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**DTM Race Driver 3 Challenge** (86 von 100 in Ausgabe 7)
DS	**DTM Race Driver 3: Create & Race** (83 von 100 in Ausgabe 9)

Ferrari Challenge

Pro
- lizenzierte Ferrari-Vehikel
- originalgetreue Strecken
- WiFi-Modus vorbildlich
- durchweg ruckfreie Grafikkulisse...

Contra
- ...die aber etwas karg daherkommt
- auf Dauer wenig Abwechslung

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 4: lokal, ein Modul für alle

Grafik 6 von 10

Sound 4 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Die gelungene Rennsimulation mit prima Handling bringt Fahrspaß pur ohne viel Drumherum.

ATV Offroad Fury Pro

Rennspiel >> Arcade

Eigentlich ist der Titel von Sonys flotter Raserei irreführend. Denn Ihr könnt nicht nur in ATVs (kleine Vierrad-Vehikel) über natürliche und künstlich hergestellte Buckelpisten flitzen, sondern habt noch eine ganze Reihe anderer Fahrzeuge zur Wahl. Von Buggys und Trucks bis hin zu Motocross-Bikes und sogar Schneemobilen steht alles in der Garage, was geländetauglich ist. Mit denen tretet Ihr gegen drei Konkurrenten zu Einzelrennen oder Meisterschaften an. Je nach Wettbewerb fahrt Ihr um Positionen auf Stadionkursen oder Schleifen in der freien Wildbahn. Außerdem zeigt Ihr in speziellen Arenen Eure Trickkünste, wenn es darum geht, die spektakulärsten Stunts abzuliefern, ohne aus dem Sattel zu fliegen.

Auf über 30 Pisten zeigt Ihr Euer Können, zusätzlich könnt Ihr eigene Kurse im Editor zusammenstellen. Auch Euer virtueller Pilot ist flexibel, von Sponsorengeldern kauft Ihr ihm bessere Ausrüstung und leistungsstärkere Vehikel. "ATV Offroad Fury Pro" setzt zudem auf gesellige Runden; entweder lokal oder per Online-Anbindung rast Ihr mit menschlichen Gegnern um die Wette. *us*

Ulrich Steppberger 4 von 10

"Bunte PS-Palette ohne echten Aufreger"

Bei "ATV Offroad Fury Pro" wird geklotzt statt gekleckert. Jede Menge Fahrzeugarten und Rundkurse liefern PS-Freunden Raserstoff für Tage und Wochen. Allerdings kommt das Ganze nüchtern daher: Die Grafik ist flott, aber unspektakulär, das Drumherum ist ebenfalls recht statisch und die tatsächlichen Unterschiede bei der Vehikelsteuerung halten sich in Grenzen. Wer den Vorgänger oder den Konkurrenztitel "MX vs. ATV" von THQ hat, braucht's nicht unbedingt – wer aber erstmals Querfeldein-Luft schnuppern will, greift zu.



PSP Obwohl maximal vier Fahrzeuge gleichzeitig auf der Piste sind, sitzen Euch die Gegner stets im Nacken – das ist nicht immer fair, aber spannungsfördernd.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Climax, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	**MX vs. ATV Unleashed: On the Edge** (77 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**ATV Quad Frenzy** (nicht getestet)

ATV Offroad Fury Pro

Pro
- großer Umfang mit vielen Rennen
- Streckeneditor
- angenehm flotte Grafik...

Contra
- ... die aber teilweise schwammig ist
- Fahrzeugunterschiede nur gering
- lediglich vier Fahrer pro Rennen

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 4: lokal & online, eine Disc pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Schnörkellose Querfeldein-Raserei mit zahlreichen Zwei- und Vierrädern und jeder Menge Strecken.







DS Die komplette Bedienung klappt mit dem Stylus. Ihr dürft einzelne Figuren antippen, per Kasten mehrere markieren und über die Kärtchen Gruppen anwählen.



DS Kesselschlacht im Tempel: Die Party stürmt in eine breite Front, die an den Flanken Schützen postiert hat – wir schicken Kämpfer mit Heilvögeln vor.

Revenant Wings

Final Fantasy 12

Denken >> Echtzeit-Strategie



DS An Bord Eures Schiffes könnt Ihr mit allen Kameraden plaudern und die Party für kommende Kämpfe ausrüsten.

Wenn in "Final Fantasy" von Luftpiraten die Rede ist, handelt es sich nicht um Selbstmordkommandos. Hier bereisen die Abenteurer in fantastischen Luftschiffen schwebende Inseln und frönen dem Traum vom wilden Freibeuterleben-Seemannsromantik trifft auf Säbel rasselnde Haudegen und wüste Wolkenmeerungeheuer. In "Revenant Wings" lenkt Ihr die Geschicke eines dieser Piraten, der sich auf die Suche nach dem heiligen Kristall macht: Vaan erforscht mit seinen Freunden Penelo, Balthier und Fran den Kontinent Lemures. Das Abenteuer lehnt sich ans PS2-Rollenspiel „Final Fantasy 12" an, bedarf aber keiner Vorkenntnisse. Vaan hat seine Piratenkarriere abgeschlossen und bereist mit Lemures eine völlig neue Welt. Diese besteht aus zahlreichen Inseln mit mehreren Schauplätzen, in denen es Monster, Räuber und andere Finsterlinge zu bezwingen gilt. Das geschieht strategisch und in Echtzeit.

Stylus-Kommandant

Insgesamt neun Helden vereinen sich zur Piratenparty, maximal fünf davon dürft Ihr gleichzeitig in die Schlacht führen. Alle Helden lassen sich wie im Rollenspiel individuell ausrüsten und im Laufe der Kämpfe trainieren; so lernen sie neue Manöver und Kniffe. Mit dem Stylus dirigiert Ihr sie durch viele bildschirmgroße Areale, in denen diverse Monstertrupps lauern. Tippt die Figuren an oder markiert mehrere mit einem Fenster, dann setzen sie sich mit einem weite-



DS An den Altären lassen sich für jeden Helden monströse Begleiter beschwören und angeschlagene Begleiter heilen. Erstellt einen ausgewogenen Trupp.

Oliver Ehrle

8 von 10

"Klasse Übersicht im Schlachtgetümmel"

"Revenant Wings" ist wegen vorgegebener Berufe und begrenzter Aufgabenvielfalt zwar wesentlich unkomplizierter als sein "Tactics"-Kollege, bringt mit Echtzeitdynamik und wüstem Schlachtgetümmel aber jede Menge Action auf den DS. Wenn Aufstellung und Party-Mix stimmen, gehen die meisten Missionen locker von der Hand. Trotzdem wird's niemals langweilig, denn Square-Enix mischt die überschaubaren Spielelemente immer wieder zu einer neuen Herausforderung zusammen. Außerdem beeindruckt die aufwändige Präsentation mit Renderfilmen, opulentem Soundtrack und humorvoll erzählter Handlung. Zu dick aufgetragen hat man lediglich mit 3D-Torbögen im Vordergrund, die gelegentlich die Sicht auf das Getümmel behindern - dann müsst Ihr blind kämpfen.

Max Wildgruber

8 von 10

"DS-Gipfeltreffen: Final Fantasy vs. Warcraft"

Prinzipiell finde ich die Genre-Wahl von Square-Enix diskussionswürdig. Wenn man schon das nächste Kapitel der "Final Fantasy 12"-Saga mitsamt toller technischer Aufmachung auf den DS verpflanzt, muss man dann zudem ein Genre-Experiment wagen? So merkt der Spieler "Revenant Wings" an, dass die Entwickler Rollenspiel-Experten sind und keine richtige Echtzeit-Strategie-Erfahrung besitzen. Denn Dramaturgie, Quest-Angebot und Charakterentwicklung motivieren langfristig und versprühen märchenhaftes Flair. Die Echtzeit-Schlachten sind dagegen 'nur' gut. Eigentlich kann ich stets dieselbe Taktik anwenden und meine strunzdummen Opponenten mit zahlenmäßiger Übermacht plattmachen. Spaßig ist das allemal, aber da wäre sicher mehr drin gewesen.



Auch das Gelände müsst Ihr bei Eurer Taktik berücksichtigen. Hier erschweren Wasserfälle und Flüsse den Vormarsch, nur fliegende Monster können die Feinde direkt ansteuern – passt auf, dass sie nicht allein ins Kreuzfeuer geraten!



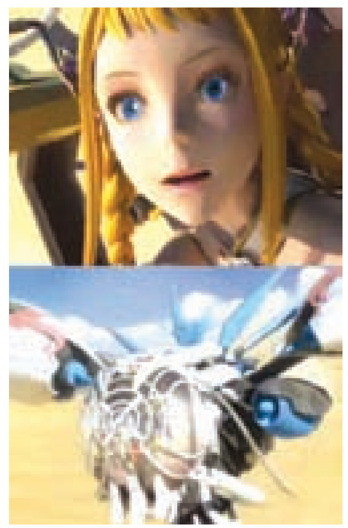
Der obere Bildschirm informiert über Feindstellungen, Gruppierungen und Aktionen Eurer Helden.

Das Vorbild >> Die Vorgeschichte



Vom Straßenjungen zum berühmten Luftpiraten: Im PS2-Rollenspiel „Final Fantasy 12" gerät die Heimat von Held Vaan zwischen die Fronten des archadianischen Imperiums und dem Königreich Rozarria. Da verspricht nur das Freibeutertum ein Leben in Freiheit und Wohlstand. Doch bevor Vaan diesen Traum verwirklichen kann, muss er erstmal Frieden schaffen – in bis zu 100 Spielstunden.

ren Click auf Zielkoordinaten oder Feinde in Bewegung. Alle Figuren greifen eigenständig an, Ihr könnt ihnen aber grundsätzliche Verhaltensweisen und den Einsatz spezieller Talente befehlen. Je nach Mission gilt es bestimmte Feinde zu überwältigen, Räumlichkeiten zu erobern oder einfach alle Feinde von der Karte zu fegen. Damit Eure Party siegreich bleibt, müsst Ihr Zauberer, Schwertkämpfer und Bogenschützen taktisch geschickt platzieren: Die kräftigen Kämpfer verwickeln den Feind in den Nahkampf, während die Kollegen aus sicherer Entfernung heilen und schießen. Sowohl beim Vormarsch als auch den Kampfhandlungen solltet Ihr die Umgebung berücksichtigen: Es gilt mächtige Treppen zu erstürmen, Engpässe zu durchqueren und Absätze zu erklimmen – aber nicht alle Figuren können klettern! Deshalb müsst Ihr die Party schon mal aufteilen: Eure Helden entern Räume zeitgleich durch mehrere Eingänge, nehmen mächtige Obermotze ins Kreuzfeuer und schlagen sich durch Parallelschächte in die Schatzkammern finsterer Kerker. Dabei ist das korrekte Timing ebenso wichtig wie Aufstellung und Ausrüstung.

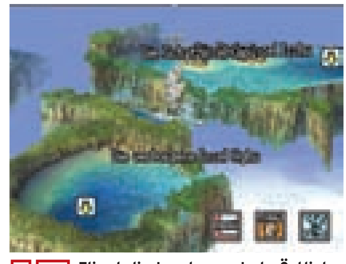


An besonderen Stellen erwarten Euch aufwändige Renderschnipsel.

Auf sich allein gestellt werden Eure Helden mit den Feindesscharen allerdings nicht fertig, deshalb kann jede Figur einen Trupp Monster herbeipfeifen. Diese lassen sich zwar nicht trainieren, aber prima als Kanonenfutter missbrauchen. Die Party beschwört diese an speziellen Altären: So ist auch der taktische Rückzug ein wichtiges Element der Schlachten, denn vor dem Entscheidungskampf solltet Ihr Eure Reihen ordentlich aufstocken.

Kampfinseln

Eine richtige Rollenspielwelt wie in der PS2-Vorgeschichte dürft Ihr allerdings nicht erwarten. Das Kopfgeld für jede Mission verprasst Ihr an Bord des eigenen Schiffes. An Deck findet Ihr diverse Händler, die Eure Party stets mit der neusten Ausrüstung versorgen. *oe*



Fliegt die Inseln an: Jede Örtlichkeit birgt mehrere Schlachten.

DS-Faktor

Der Dualscreen gewährleistet eine optimale Übersicht der Kampfschauplätze. Unten manövriert Ihr Eure Party mit dem Stylus durch Gänge und Hallen, oben zeigt die praktische Karte dagegen das komplette Areal sowie Feindkonzentrationen. Per Tastendurck dürft Ihr die Bildschirme tauschen, um mit einem Stylus-Tipp ans andere Ende der Karte zu wechseln. Das Mikro kommt bei den turbulenten Schlachten dagegen nicht zum Einsatz.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Socom: Tactical Strike** (80 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Heroes of Mana** (74 von 100 in Ausgabe 9)

FF 12: Revenant Wings

Pro
- \+ opulente Massenschlachten
- \+ aufwändige Präsentation
- \+ klasse Stylus-Bedienung
- \+ humorvolle Handlung

Contra
- − teils störender 3D-Vordergrund
- \+ kein Mehrspieler-Modus

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10



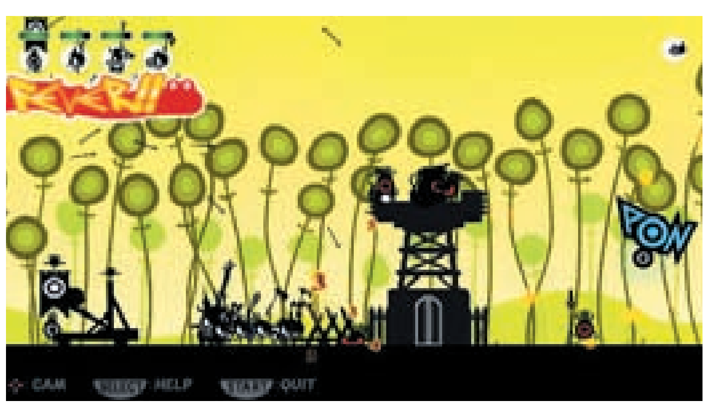
82 von 100 SPIELSPASS

Es geht weiter: unkomplizierte, aber keineswegs simple Echtzeitschlachten zum berühmten PS2-Rollenspiel.





PSP Spät im Spiel: Um das stark befestigte Zigoton-Fort einzunehmen, rücken die guten Kulleraugen mit schwerem Geschütz wie dem Katapult an.



PSP Feeeeeever: Gebt Ihr zehn fehlerfreie Kommandos in Folge ein, wechseln die Patapons in den Fieber-Modus. Dann hageln vermehrt Speere auf den Gegner nieder.

Patapon

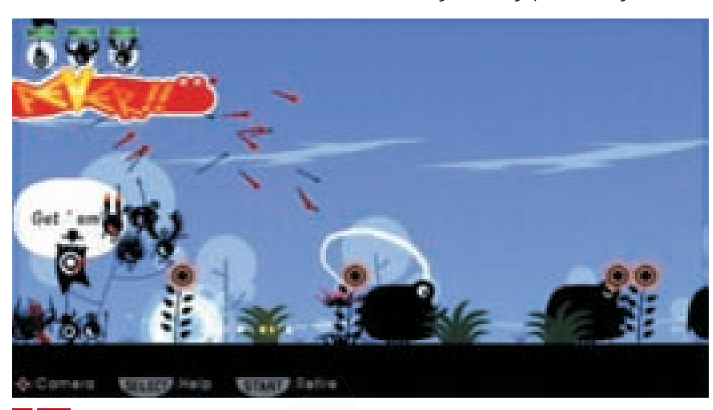
Denken >> Echtzeit-Strategie

"Sieht doch fast aus wie die PSP-Kugelei 'LocoRoco'. Kommt das von den gleichen Entwicklern? Und ist es auch ein simples Geschicklichkeitsspiel?", werdet Ihr Euch beim Anblick der "Patapon"-Bilder sicher denken. Vermutung Nummer 1 stimmt – "Patapon" stammt vom gleichen japanischen Sony-Studio wie "LocoRoco". Die zweite Annahme jedoch geht in die völlig falsche Richtung: Anstatt bunte Blobs durch die Gegend zu kullern, führt Ihr in "Patapon" die gleichnamigen Mini-Armeen auf den Echtzeit-Strategie-Kriegspfad. Es gilt, ihren Erzfeinden, den Zigotons, den Garaus zu machen, lebensfeindliche Umgebungen zu durchqueren und gigantische Endgegner niederzuringen.

Immer im Takt bleiben

Das Merkmal, das "Patapon" so einzigartig macht, ist die Steuerung, die einen ähnlich unkonventionellen Weg geht wie die Gamecube-Hüpferei "Donkey Kong: Jungle Beat". Dort müsst Ihr den beliebten Primaten mit Trommelschlägen durch ein Jump'n'Run-Abenteuer lotsen – keine leichte (aber dennoch sehr spaßige) Aufgabe. "Patapon" greift dieses Konzept auf und erweitert es sinnvoll: Mit rhythmischen Trommelkommandos, die jeweils aus vier Schlägen bestehen, erteilt Ihr Euren Armeen den Marschbefehl, lasst sie die Schilde hochreißen oder wacker angreifen.

Anstatt jedoch nur einen Trommelschlag für 'zurück' und 'vorwärts' zu reservieren ("Jungle Beat"), machen bei "Patapon" ganze Trommelserien die Musik. Jeder der vier PSP-Buttons steht für eine Trommel. Drückt Ihr ■, ■, ■, ● (steht für Pata, Pata, Pata, Pon), krakelen Eure Krie-



PSP Um Rohstoffe wie 'Lederfleisch' zu erbeuten, geht Ihr wieder und wieder auf die Jagd. Das nervt mit der Zeit, ist jedoch ein zwingendes Muss, wenn...



PSP ...Ihr neue Patapons erschaffen oder Eure Truppen mit besseren Waffen und Schilden ausstatten wollt. Das wirkt sich dann auf die Werte der Kämpfer aus (Bild).

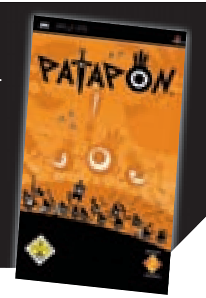
"Patapon"- Gewinnspiel >> Wir verlosen eine PSP und drei Spiele

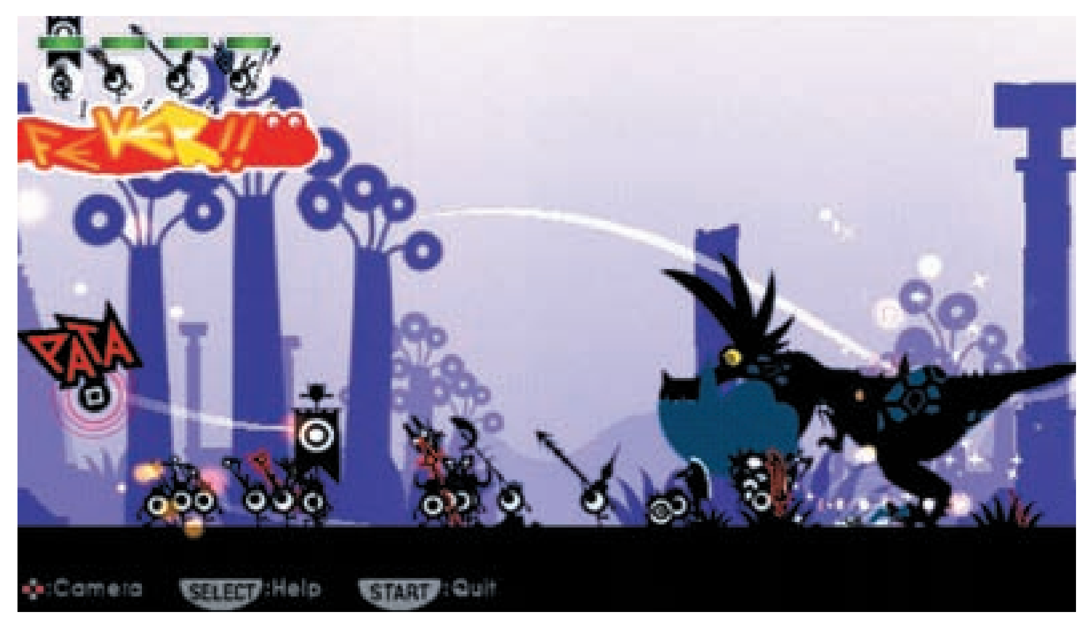


In Zusammenarbeit mit Sony bringen wir eine PSP Slim & Lite im einzigartigen "Patapon"-Design unters Volk. Passend dazu könnt Ihr drei Exemplare des knuffig-kultigen Strategie-Titels "Patapon" abstauben. Beantwortet bitte folgende Gewinnfrage, um in den Lostopf zu kommen:

Wie heißen die Gegner der putzigen Patapons? Patamonster, Fiesotons oder aber Zigotons?

Der Einsendeschluss ist der 30. Juni, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Eure Postkarte mit der richtigen Antwort schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • Patapon • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering





PSP Er mag putzig aussehen, doch seht Euch vor: Der feuerspeiende Drachenboss zermalmt Eure Patapons mit Flammenstoß und Biss-Attacken. Umso wichtiger ist an solchen Stellen, dass Ihr ständig im Fieber-Modus bleibt und Eure Deckung nicht vernachlässigt.

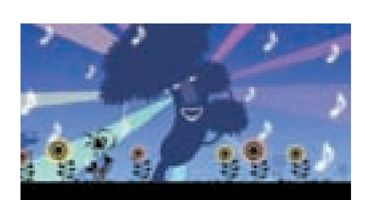
ger das Kommando nach und rücken vor. Haut Ihr hingegen ▲, ▲, ■, ● (Chaka, Chaka, Pata, Pon) in die Tasten, gehen sie hinter ihren Schilden in Deckung. Erschwerend kommt hinzu, dass diese Kommandos im Takt gedrückt werden müssen. Ein blinkender, weißer Rahmen hilft Euch, den Rhythmus zu halten. Wem zehn korrekte Trommelfolgen am Stück gelingen, freut sich über den 'Fever'-Modus (auf Deutsch: Fieber): Dann hauen Eure Axtschwinger herzhafter zu und die Bogenschützen feuern doppelt so viele Pfeile ab.

Der Erfolg einer Mission hängt davon ab, ob Ihr die richtigen Truppen ausgewählt habt, den 'Fever'-Zustand lange aufrechterhalten könnt und taktisch geschickt vorgeht. Auf der Jagd nach Fleisch (eine der Ressourcen, dazu später mehr) verscheuchen tumbe Axtkämpfer die scheue Beute, in Bosskämpfen sind sie ein schnelles Opfer wütender Trampelangriffe. Trefft Ihr jedoch bei einer Standardschlacht auf Nahkämpfer der feindlichen Zigoton-Armee, reiben diese Eure kompletten Bogenschützen auf, wenn Ihr nicht davor eine Reihe Axtkrieger postiert habt.

Fleisch + Holz = Tatepon

Kehrt Ihr von einer Mission siegreich zurück, füllt sich Euer Konto mit 'Kaching' – der Währung in "Patapon". Daneben erbeutet Ihr Waffen und Rohstoffe, womit Ihr im Dorf neue Einheiten baut bzw. ausrüstet, gefallene wiederbelebt (sammelt dazu unbedingt die Helme der im Kampf gestorbenen auf) oder Minispiele bestreitet. Setzt z.B. eine Einheit Lederfleisch ein und trötet anschließend einem tanzenden Baum ein Lied vor. Ein andermal klopft Ihr einem Steinriesen im Takt auf die Zehen oder scheucht den Gärtner rhythmisch über die Blumenwiese – als Belohnung gibt's seltene oder nützliche Items. Dennoch leidet Ihr unter stetem Kaching- und Rohstoffmangel, weshalb Ihr manche Missionen mehrfach bestreiten müsst. Aufgrund des gesalzenen Schwierigkeitsgrades kann das nerven.

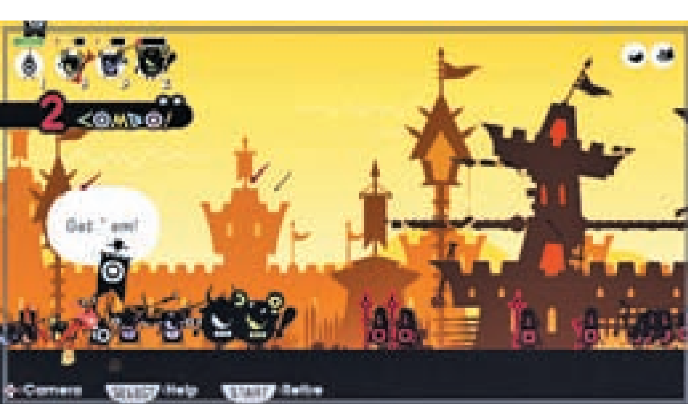
Einige Areale erfordern neben der richtigen Taktik auch den Einsatz von Wundern (was dank kaum vorhandener Hilfestellung schwer herauszufinden ist): Gebt z.B. in einer ellenlangen Trommelfolge die richtigen Kommandos für den Regentanz ein, damit Ihr unbeschadet eine glühend heiße Wüste durchqueren könnt. Gelingt Euch das, werdet Ihr auch die späteren Missionen (u.a. zur See, mit Kavallerie, Burgenbelagerung) zu Gesicht bekommen. *ms*



PSP Spielt dem Dorfbaum ein Lied vor, dann belohnt er Euch mit neuen Items.



PSP Pata-Kavallerie vs. Boss: Eure Reiter glänzen mit schnellen Angriffen.



PSP Hosentaschenkrieg: Die dicken Brocken halten feindliche Nahkämpfer auf Distanz – sonst würden diese Eure verletzlichen Speerwerfer im Nu vernichten.



Matthias Schmid

7 von 10

"Ja, es ist gut. Aber ich kann's nicht mehr sehen"

Lasst Euch von den niedlichen Hauptdarstellern, der verspielten Musik und der ultraknuffigen Aufmachung nicht täuschen. "Patapon" ist selbst für Taktikprofis eine harte Nuss, Hobbystrategen werfen bald die Flinte ins Korn. Die Idee, Eure Truppen ausschließlich mit rhythmischen Trommelkommandos zu steuern ist toll, schränkt Euer Bewegungsrepertoire aber stark ein. Warum ich während der Missionen keine Items einsetzen darf, ist mir ebenfalls schleierhaft. Außerdem stört mich, dass die Patapons beim Eintritt in den 'Fever'-Modus so laut feiern, dass ich ständig aus dem Takt komme. Wenn ich zum zwanzigsten Mal die gleiche Jagdmission spiele, nützt mir auch die wunderbare Präsentation nix mehr...



André Kazmaier

9 von 10

"Ja, es ist sauschwer. Aber ich liebe es dennoch"

Pata-Pata-Pata-Pon – das ist der Rhythmus, bei dem ich mit muss. Und wenn ich zum zehnten Mal in Folge draufgehe, probiere ich es ein elftes Mal: Die liebevolle Grafik, die niedlichen Stimmchen der Patapons und das außergewöhnliche Spielkonzept motivieren mich ungemein. Außerdem bietet der Titel mit den vielen Gegenständen (Waffen, Rüstung, Zauber) und den verschiedenen Einheitentypen genügend taktischen Tiefgang für jeden Handheld-General. Jedoch vermisse auch ich so manche Hilfestellung, wie ein aussichtsloser Bosskampf oder ein kniffliger Zaubertanz zu schaffen ist.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Sony, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics: War of the...** (90 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Advance Wars: Dark Conflict** (88 von 100 in dieser Ausgabe)

Patapon

Pro
- fantastische Präsentation
- genial-einfaches Grundprinzip
- reichlich taktischer Tiefgang

Contra
- ständige Ressourcenknappheit
- Zwang zur Levelwiederholung
- teils frustrierend schwer

Multiplayer

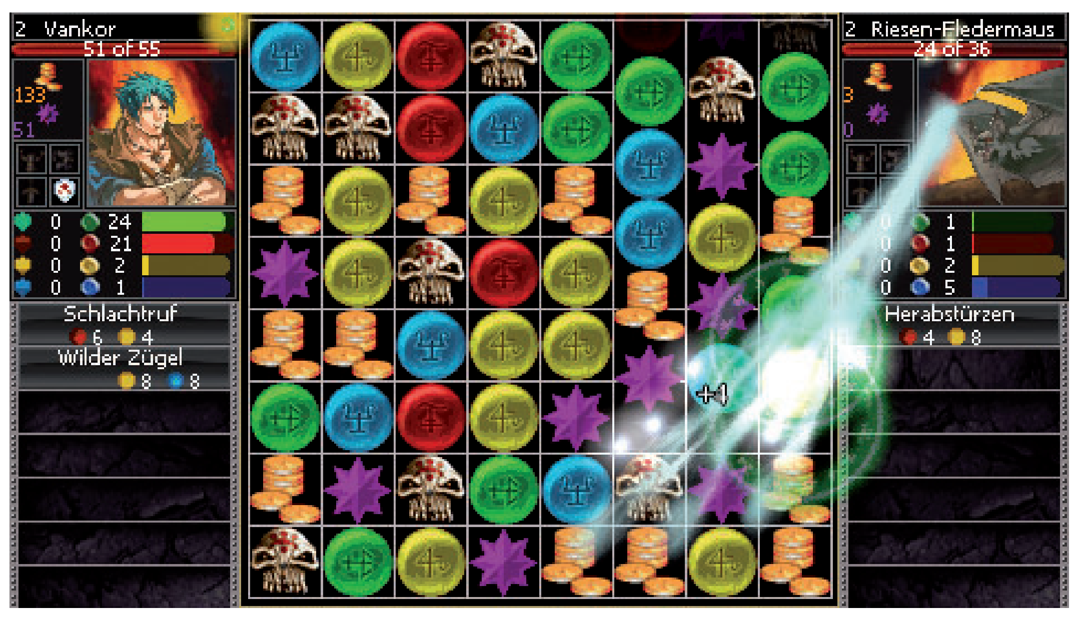


Grafik 9 von 10

Sound 9 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Knallhartes Strategiespiel mit innovativer Steuerung – leider arg frustrierend und mit kleinen Designfehlern.



PSP Da schaut die Fledermaus: Reiht Ihr mindestens drei Totenköpfe aneinander, verliert Euer Gegner Lebensenergie. Mit etwas Glück löst Ihr sogar eine mächtige Kettenreaktion aus, allerdings kann das Eurem Gegenüber auch gelingen.

Challenge of the Warlords

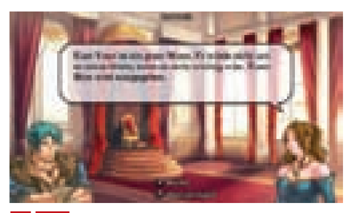
Puzzle Quest

Denken >> Knobel-Rollenspiel

Die Fantasy-Welt Etheria hat ein Problem: Untote und Monster bedrohen die Königreiche, ohne wackere Helden ist der Untergang sicher - aber zum Glück gibt es ja noch Euch.

Was wie der Einstieg zu einem gewöhnlichen Rollenspiel klingt, ist nur die halbe Wahrheit. In der Tat reist Ihr über eine Weltkarte, verstärkt Euren Helden mit Waffen oder neuen Zaubersprüchen und erfüllt allerlei Aufträge, wie es im RPG-Genre üblich ist. Der Knackpunkt steckt aber in den Kämpfen, denn die laufen diesmal ganz anders ab: Nicht Rundentaktik oder Echtzeitkloppereien stehen an, wenn Euch Orks, Vampire oder feindselige Magier ans Leder wollen. Stattdessen duelliert Ihr Euch bei einer Knobelrunde, deren Grundprinzip dem PC-Puzzler "Bejeweled" bzw. dem frühen DS-Titel "Zoo Keeper" entliehen wurde. Auf einem Spielfeld mit 8x8 Feldern tauscht Ihr abwechselnd Steinpaare, um mindestens drei gleiche Symbole in eine Reihe zu stellen. Farbige Juwelen stärken Euer Mana, mit dem Ihr hilfreiche Zaubersprüche aktiviert. Am wichtigsten sind aber Totenköpfe; denn wenn Ihr die abräumt, erleidet der Kontrahent Schaden.

Um gut gewappnet zu sein, könnt Ihr abseits der Haupthandlung in speziellen Knobelvarianten Reittiere einfangen oder in einer Erfinderstube neue Ausrüstung erforschen. Alternativ trainiert Ihr Euer Puzzle-Können mit einem menschlichen Gegner. *us*



PSP Die Handlung wird in hübsch gezeichneten Portraitbildern und mit Sprechblasen erzählt.



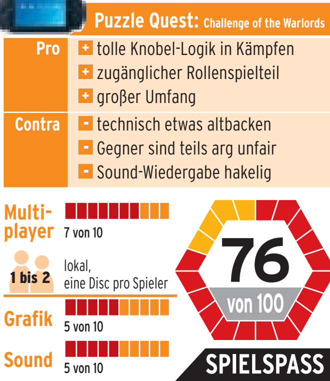
Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Vicious Cycle, USA
Hersteller	>> D3 Publisher
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Zoo Keeper (nicht getestet)



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (PSP)

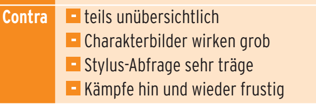
Pro
- tolle Knobel-Logik in Kämpfen
- zugänglicher Rollenspielteil
- großer Umfang

Contra
- technisch etwas altbacken
- Gegner sind teils arg unfair
- Sound-Wiedergabe hakelig

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

76 von 100 – SPIELSPASS

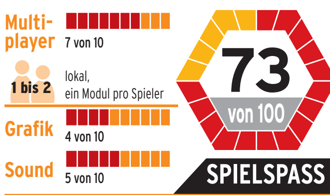
Reizvolle Mischung aus Knobel- und Rollenspiel mit vielen Möglichkeiten, aber auch einigen Macken.



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (DS)

Pro
- gute Verquickung der Spielhälften
- Knobeleinlagen motivierend

Contra
- teils unübersichtlich
- Charakterbilder wirken grob
- Stylus-Abfrage sehr träge
- Kämpfe hin und wieder frustig



Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

73 von 100 – SPIELSPASS

Unterhaltsamer Genremix, der aber an einer lieblosen und schlampigen Umsetzung leidet.



Martin Gaksch – 7 von 10

"Knobelklassiker im Rollenspiel-Gewand"

Ich zocke "Puzzle Quest" fast ausschließlich wegen dem Knobelspiel - dass ich nebenbei ein Rollenspiel absolviere, habe ich zunächst grummelnd in Kauf genommen. Mittlerweile jedoch gefällt mir das Taktieren mit dem Mana, interessiert mich der Fortgang der Geschichte. Eine mutige und zugleich clevere Stilmischung, die meinen Geschmack (überraschenderweise) getroffen hat. Ich rate übrigens zur optisch hübscheren PSP-Version, wenngleich die (ständigen) Sound-Aussetzer beim (ständigen) Nachladen extrem irritierend sind und bei mir zum Punktabzug führen.



Ulrich Steppberger – 8 von 10

"Tolles Rätselabenteuer – bis auf die Macken"

Mit Rollenspielen habe ich sonst wenig am Hut, doch wenn sie so gewitzt mit Knobeleinlagen verwoben sind wie bei "Puzzle Quest", dann stürze ich mich gerne ins Fantasy-Abenteuer. Auf die traditionelle 2D-Grafik muss man sich natürlich einlassen, aber dann macht's richtig Spaß. Im Mittelpunkt stehen die witzigen und motivierenden Puzzle-Duelle, auch wenn da manchmal Ärger aufkommt: Immer wieder hat der Computergegner unverschämt viel Glück. Einen Rüffel gibt's für die lieblose DS-Umsetzung.



DS-Faktor

Obwohl das Verschieben der Totenköpfe und Juwelen eigentlich wie gemacht für den Touchscreen des DS ist, fällt die Steuerung überraschend schwammig aus. Statt wie beim ähnlichen Knobler "Zoo Keeper" die Elemente flott mit dem Stylus zu bewegen, habt Ihr stets den Eindruck, dass Eure Bewegungen verzögert umgesetzt werden. Der Doppelbildschirm zeigt wichtige Statistiken, aber leider in unnötig komplizierter Form.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Afternoon of Darkness
Disgaea



Denken >> Runden-Strategie



PSP Allein oder gemeinsam? Ihr könnt die Aktionen mehrerer Figuren programmieren und dann in wirkungsvollen Teamangriffen entfesseln.

In der PS2-Umsetzung "Disgaea" sucht die Hölle ein Oberhaupt: Der alte Fürst ist verstorben und sein Sohnemann Lahari verpennt doch glatt die Krönung um zwei Jahre. Deshalb gieren jetzt Senat und allerlei Dämonen nach der Macht, was Ihr in zahlreichen Story- und Sonderkämpfen verhindern wollt. So können Lahari, seine Freundin Etna und weitere Streiter die Unterstützung der Höllengrößen gewinnen und schließlich den Thron erobern. Die Schlachten spielen sich wie die von "Final Fantasy Tactics": Freund und Feind ziehen abwechselnd durch isometrische Schauplätze und bekämpfen sich mit Waffen, Talenten und Zauber.

Mit zwei Details setzt sich "Disgaea" jedoch deutlich von der Konkurrenz ab: Erstens steht das Teamwork im Mittelpunkt; Eure Krieger können sich gegenseitig stemmen, werfen und Attacken zu mächtigen Teammoves verbinden. Außerdem gibt's jede Menge Rätsel-lastige Sonderkämpfe, mit denen sich etwa Items verbessern lassen. Hier wirken Geokräfte, die z.B. Angriff oder Verteidigung der Helden stärken bzw. schwächen. Diese lassen sich mit Steinen auf verschiedene Felder legen oder mit einem Schlag in gigantischen Magiecombos entfesseln. *oe*



Oliver Ehrle 9 von 10

"Knifflige Kämpfe mit Rätseleinlagen"

Wem die Charakterentwicklung von "Final Fantasy Tactics" zu kompliziert ist, der greift zum übersichtlichen "Disgaea". Hier sind Talente und Team überschaubar, die Kämpfe aber keineswegs leichter. Wer den Senat überzeugen will, muss die Teamtalente seiner Figuren nutzen und geschickt mit den Geokräften jonglieren. Dabei hält Euch stets die witzige Handlung bei der Stange, die sich neuerdings auf Etna konzentrieren lässt. Neulingen wird "Disgaea" mit den trickreichen Schlachten über 100 Stunden Aufregung bescheren, Kennern der zwei Jahre alten PS2-Version bietet die Neuauflage allerdings zu wenig Verbesserungen – schließlich ändert die alternative Handlung nichts am Ablauf der vielen Taktikschlachten.



Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Nippon Ichi, Japan
Hersteller	>> Koei
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Ages of Empires: The Age of Kings** (80 von 100 in Ausgabe 5)

Disgaea: Afternoon of Darkness

Pro
- verzwickte Schlachten
- vielseitige Teammanöver
- trickreiche Rätselelemente
- humorvolle Handlung

Contra
- grafisch bescheiden
- der PS2-Version sehr ähnlich

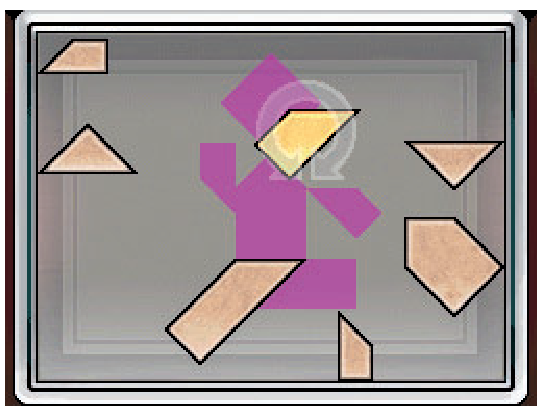
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 7 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Massig taktische Möglichkeiten und witzige Handlung machen die technisch schwachen Fights zum Geheimtipp.

Neves

Denken >> Knobelspiel



DS Auch wenn's manchmal unmöglich aussieht: Jede Form ist mit den sieben Teilen füllbar.

Auf der Suche nach originellen Konzepten wurden die "Neves"-Entwickler im alten China vor unserer aktuellen Zeitrechnung fündig. Beim damals erfundenen Legespiel namens 'Tangram' geht es darum, sieben aus einem großen Quadrat herausgeschnittene Plättchen so zusammenzulegen, dass daraus Schattenrissfiguren aller Art entstehen.

Und genau das macht Ihr nun auf dem DS: Über 500 Formen legt Ihr zusammen, indem Ihr die Bauteile per Stylus schiebt, spiegelt oder dreht. Das gewünschte Motiv wird Euch vorgegeben; dann liegt es an Euch, den Schattenriss korrekt aufzufüllen. Das klingt unkompliziert, ist aber oft ganz schön knifflig – nur weil eine Figur simpel aussieht, ist sie deswegen nicht leicht zu lösen. Entweder grübelt Ihr ganz ohne Druck im freien Spiel über den Aufgaben oder Ihr tretet gegen die Uhr an.

DS-Faktor

Firlefanz haben sich die Entwickler gespart: Das Mirko bleibt ebenso außen vor wie der obere Bildschirm, auf dem keine wichtigen Daten angezeigt werden. Dafür agiert Ihr ausschließlich mit dem Stylus auf dem Touchscreen, das Verschieben und Drehen der Bauteile ist zwar nicht perfekt gemacht, funktioniert aber gut.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

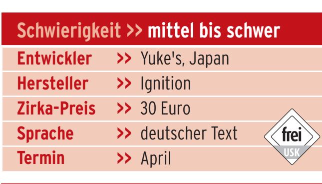
Ganz harte Grübler wagen sich an eine Variante, bei der jeder Zug sofort sitzen muss. Alternativ brütet Ihr zu zweit per WiFi-Verbindung über den Formen. *us*



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Hirnfutter für spartanische Denker"

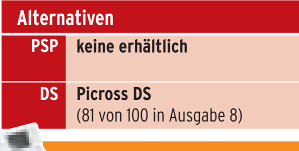
Wer "Neves" wegen der arg simplen Aufmachung keine Chance gibt, verpasst einen reizvollen Knobler, der sich abseits der ausgetreteten "Tetris"-Pfade bewegt. Einfach nur Formen herumzuschieben, mag langweilig klingen, doch lasst Ihr Euch darauf ein, wollt Ihr immer noch ein Rätsel knacken. Die Bedienung funktioniert prima und am Umfang hapert es auch nicht. Schade nur, dass der Schwierigkeitsgrad von Figur zu Figur sprunghaft wechselt und so (auch mangels einer Hilfe-Funktion) schon mal unverhofft Frust aufkommt.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

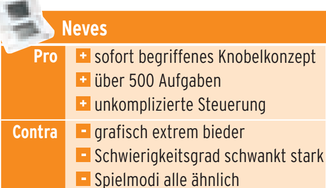
Entwickler	>> Yuke's, Japan
Hersteller	>> Ignition
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> April

USK frei



Alternativen

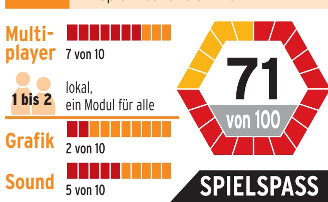
PSP	**keine erhältlich**
DS	**Picross DS** (81 von 100 in Ausgabe 8)



Neves

Pro
- sofort begriffenes Knobelkonzept
- über 500 Aufgaben
- unkomplizierte Steuerung

Contra
- grafisch extrem bieder
- Schwierigkeitsgrad schwankt stark
- Spielmodi alle ähnlich



Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 2 von 10
Sound: 5 von 10

71 von 100 SPIELSPASS

Simpel, aber knifflig: originelle Formenknobelei mit viel Tiefgang, die etwas zu nüchtern inszeniert ist.





DS Nicht immer ist Konfrontationskurs angesagt: Während uns der Kommandant (zu erkennen am kleinen Orden-Symbol) die gegnerische Übermacht vom Hals hält, ergreifen wir mit der verbündeten blauen Armee die Flucht.



DS Abkürzungs-Wirrwarr: Die Angaben auf dem oberen Screen sind teils sehr schwer zu verstehen. Wir haben die kryptischen Daten auf Seite 80 entschlüsselt.

Dark Conflict

Advance Wars

Denken >> Runden-Strategie



Der Krieg hat eine hässliche Fratze: Politische Interessen zählen mehr als Menschenleben, Städte werden dem Erdboden gleich gemacht, Kulturgüter zerstört. Doch die "Advance Wars"-Reihe versprühte trotz der problematischen Thematik immer eine friedfertige Stimmung. Knuffige Charaktere, eine farbenfrohe Aufmachung und eine verspielte Story verliehen den Schlachten ein harmloses Äußeres. Doch damit ist jetzt Schluss: "Dark Conflict" macht seinem Namen alle Ehre und rückt das Geschehen in eine düstere, trostlose Welt.

Das Ende der Welt

Das Szenario sieht folgendermaßen aus: Ein zerstörerischer Meteoritenhagel löscht 90 Prozent der Erdbevölkerung aus. Dicke Staubschwaden verdecken die Sonne. Plünderer ohne Ehrgefühl ziehen auf der Suche nach Essen durchs Land.

Lebensmittel-Beschaffung steht auch auf Eurer Liste ganz oben, der Hauptantrieb ist aber ein anderer: Auf der Suche nach einem Mittel gegen einen tödlichen Blumenvirus (tss... diese Japaner) stellt Ihr



André Kazmaier

8 von 10

"Routinierte Ausgabe des Hosentaschenkrieges"

Spielerische Überraschungen machen sich im neuen "Advance Wars" rar - da bot der Vorgänger mehr. Klar, die Balance ist dank der entschärften Spezialfähigkeiten der Kommandeure ausgewogener. Ein klein wenig Staub hat das Spielprinzip aber mittlerweile angesetzt. Als Fan der Reihe stört mich das aber kaum, immerhin sind die Kämpfe wie eh und je exzellent gestaltet, auch wenn sie erst im späteren Verlauf so richtig überzeugen. Die optische Neuausrichtung finde ich okay, haut mich aber nicht um. Vor allem, weil die Grafik im Spiel immer noch auf GBA-Niveau dahindümpelt. Apropos dahindümpeln: Die Story ist interessant, verliert sich aber oft in langwierigen Dialogen. Ich kann allerdings noch so viel motzen, im Endeffekt klebe ich doch wieder stundenlang am DS und spiele eine Runde nach der anderen; dem süchtig machenden Spielprinzip sei Dank.

Max Wildgruber

9 von 10

"Advance Wars ist erwachsen geworden"

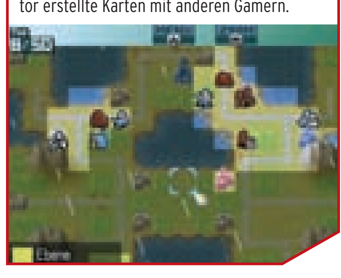
Spielerisch ist "Advance Wars" seit jeher makellos, "Dark Conflict" macht da keine Ausnahme. Bislang störte mich allerdings die übertrieben kindliche Aufmachung inklusive abstruser Story. Das ist jetzt zum Glück nicht mehr der Fall. Ein weiteres dickes Plus ist der Online-Modus: Während der unvermeidlichen Wartezeiten wird dank Voice-Chat-Funktion psychologische Kriegsführung betrieben - genial! Unverständlich, dass im Gegenzug die Mehrspieler-Duelle mit nur einem Modul wegrationalisiert wurden. Etwas zu hoch fällt mir der Schwierigkeitsgrad aus: Spätere Missionen stellen Konzentration und Geduld auf eine verdammt harte Probe.



DS Bei den Kampfanimationen kommt ein Tiefenschärfe-Filter zum Einsatz.

Der Mehrspieler-Modus

Im Online-Modus duelliert Ihr Euch mit einem zufällig ausgewählten Konkurrenten oder sucht via Freundescode nach Bekannten. Per Voice-Chat dürft Ihr miteinander plaudern. Dazu ist kein Headset notwendig; Ihr sprecht bei gehaltener Taste einfach ins Mikro. Bei lokalen Matches bekriegen sich bis zu vier Spieler - allerdings muss jeder über ein Modul verfügen. Download-Partien wie in den Vorgängern sind nicht mehr möglich. Dafür tauscht Ihr im Editor erstellte Karten mit anderen Gamern.





DS Und es hat Zoom gemacht: Die Kamera dürft Ihr näher ans Geschehen rücken. Das macht aber weder die triste Optik schöner, noch dient es der Übersicht.



DS Endzeitstimmung: Zwar ist "Dark Conflict" immer noch im Anime-Stil gehalten, die Charaktere fallen aber wesentlich realistischer und die Farben gedeckter aus.

Euch zahlreichen Rundenkämpfen. Diese fallen im Gegensatz zur düsteren Optik vertraut aus: Ihr zieht Einheit um Einheit über das Schlachtfeld, besetzt Städte und attackiert den Gegner. Habt Ihr Euch für einen Angriff entschieden, wird in einen (auf Wunsch abschaltbaren) Kampfbildschirm aus der Seitenperspektive umgeschaltet. Beeinflussen könnt Ihr hier allerdings nichts mehr; stattdessen schaut Ihr Euch die jetzt wesentlich realistischer inszenierten Schusswechsel an.

Das Ziel Eurer Missionen besteht meistens darin, den Feind komplett auszulöschen oder sein Hauptquartier zu erobern. Richtig spannend wird's allerdings, wenn Ihr z.B. eine Spezialwaffe des Gegners zerstören, einer alliierten Armee aus der Patsche helfen oder schlicht die Flucht ergreifen sollt. Neben dem eigentlichen Handlungsstrang dürft Ihr Euch an zusätzlichen Bonusmissionen versuchen. Diese treiben nicht die Story voran, sind aber eine nette Zusatzherausforderung.

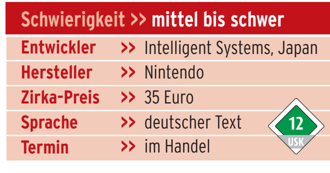
Weniger ist mehr?

Der Spielablauf wurde im Vergleich zum Vorgänger entschlackt: Die Echtzeitgefechte gingen genauso über Bord wie die Dualscreen-Battles. Die Spezialfähigkeiten der Kommandeure sind zwar noch mit von der Partie, wurden aber drastisch entschärft.

Dass es neue Einheiten gibt, versteht sich von selbst: Motorräder etwa sind vergleichbar mit Fußtruppen (und können ebenfalls Basen besetzen), verfügen aber über einen höheren Bewegungsradius. Die sogenannten Paks feuern hingegen bei einem Angriff automatisch zurück. An das Geschehen dürft Ihr jetzt auf Wunsch etwas heranzoomen – die Übersicht leidet dann aber merklich.

Neu ist auch, dass Eure Einheiten einen Rang aufsteigen, wenn sie feindliche Angreifer zerstören. Mit der Aufwertung erhalten die Truppen verstärkte Angriffs- und Abwehrkraft.

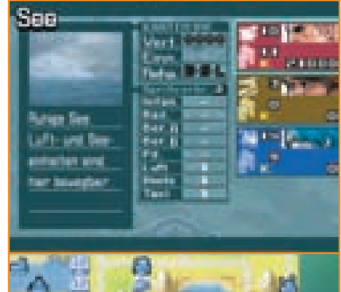
Der Schwierigkeitsgrad hat es ganz schön in sich: Wie im Schach kann ein falscher Zug das Aus für Euch bedeuten. Ein Glück, dass Ihr während der Kämpfe jederzeit speichern dürft. Wer sich an einer Mission doch mal die Zähne ausbeißen sollte, wirft am besten einen Blick auf unseren Player's Guide ab Seite 80 – Erobern leicht gemacht auf zwei Seiten. *ak*

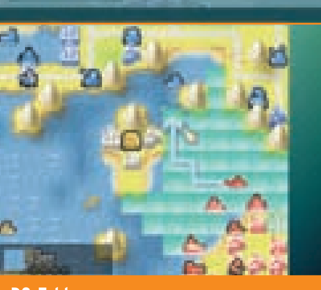


DS Lässt keinen Wunsch offen: Im Editor bastelt Ihr Euch eigene Karten.



DS Das hat gesessen: Erreicht Ihr vor dem Gegner die auf der Karte verteilten Abschussrampen, dürft Ihr mit den abgefeuerten Raketen gleich mehrere Gegner rösten.





DS-Faktor

Wer möchte, kommandiert seine Einheiten mit einer leicht verbesserten, komfortablen Stylus-Steuerung. Traditionalisten bewegen ihre Truppen hingegen via Button-Einsatz. Der zweite Bildschirm dient während der Gefechte als Informationsquelle für Geländeeigenschaften und Truppen-Attribute. Gelegentlich eingestreute, hübsch gezeichnete Standbilder erstrecken sich über beide Bildschirme. Bei Online-Gefechten dürft Ihr übers Mikro miteinander kommunizieren.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

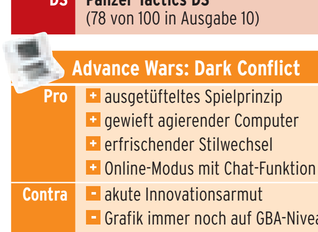



Schwierigkeit	mittel bis schwer
Entwickler	Intelligent Systems, Japan
Hersteller	Nintendo
Zirka-Preis	35 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

USK 12

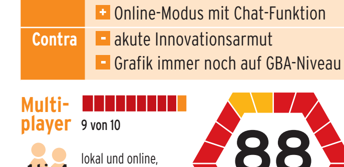
Alternativen

PSP	**Warhammer 40K: Squad Command** (77 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Panzer Tactics DS** (78 von 100 in Ausgabe 10)

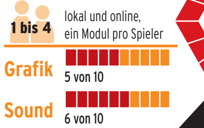


Advance Wars: Dark Conflict

Pro	ausgetüfteltes Spielprinzip
	gewieft agierender Computer
	erfrischender Stilwechsel
	Online-Modus mit Chat-Funktion
Contra	akute Innovationsarmut
	Grafik immer noch auf GBA-Niveau



Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10



88 von 100 SPIELSPASS

Optisch betritt "Dark Conflict" neue Pfade, spielerisch setzt die Strategie-Perle auf bewährte Tugenden.

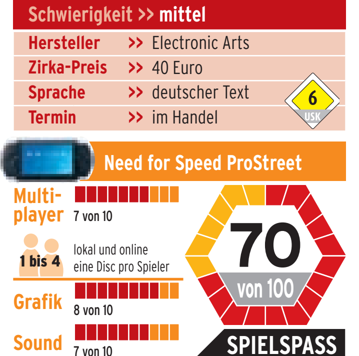


Need for Speed ProStreet

Rennspiel >> Arcade

Drei Monate später gehen auch PSP-Piloten auf die "ProStreet"-Piste, doch sie erwarten eine Menge Überraschungen. Zwar ist die Grafik bis auf einen merkwürdigen Unschärfefilter durchweg besser als beim DS, dafür wurde in Sachen Umfang, Karriere und vor allem Rennmodi deutlich abgespeckt – wo sind die Drag- und Driftwettbewerbe abgeblieben? So ist's das Gleiche wie immer, nur dass die Vorgänger das schon besser konnten.





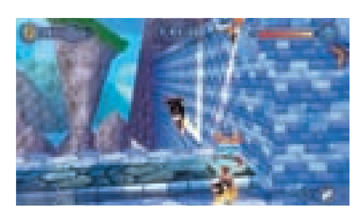
Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

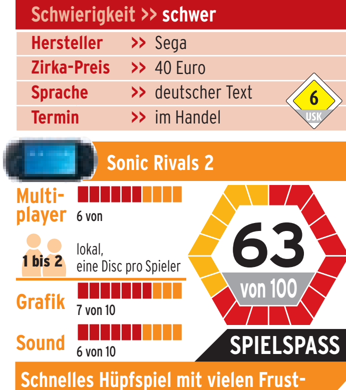
Solide Raserei, der gegenüber der DS-Fassung viele Modi fehlen.

Sonic Rivals 2

Reaktion >> Jump'n'Run

Sega melkt erneut die Sonic-Lizenz, programmiert wurde die leicht überdurchschnittliche Tempohüpferei aber von Backbone – dieses Entwicklerstudio kennen *Mobile Gamer*-Leser bereits wegen der "Death jr."-Serie. Am Spielablauf hat sich seit Teil 1 wenig geändert: Ihr rast mit Höchstgeschwindigkeit durch 2D-Welten, die in 3D-Grafik über den Schirm rauschen. Euer Spielziel: Schneller sein als der Rivale. Nervig und chaotisch sind leider die neuen Duell-Welten.





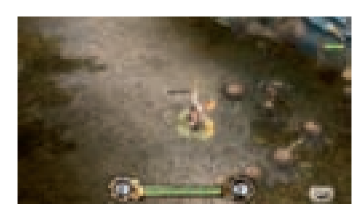
Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Sega
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

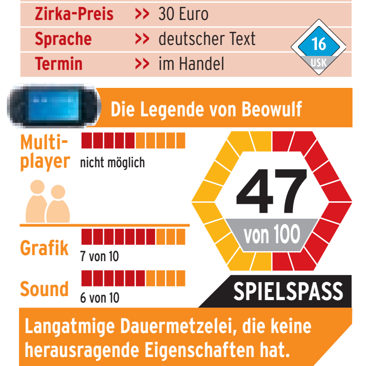
Schnelles Hüpfspiel mit vielen Frustmomenten und doofen Duell-Levels.

Die Legende von Beowulf

Action >> Hack'n'Slay

Der Computertrickfilm sowie die Konsolenfassungen von "Beowulf" mussten schon mit mäßigen Kritiken leben, die PSP-Umsetzung kommt aber noch schlechter weg. Von den teilweise interessanten Ansätzen auf PS3 und Xbox 360 blieb nichts übrig, mobil reduziert sich alles auf penetrantes Gemetzel diverser Feindsorten. Die isometrische Grafik sieht ganz nett aus, doch das monotone Geschehen langweilt schnell.





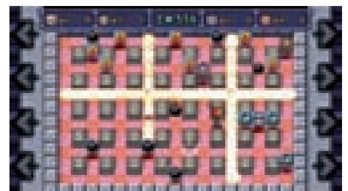
Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

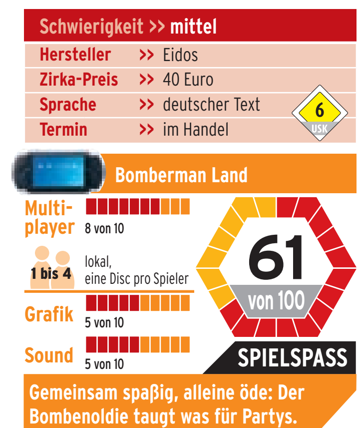
Langatmige Dauermetzelei, die keine herausragende Eigenschaften hat.

Bomberman Land

Reaktion >> Geschicklichkeit

Beim jüngsten "Bomberman"-Versuch auf der PSP gehen die Entwickler neue Wege. Im Mittelpunkt steht nicht die übliche Mehrspieler-Knallerei, sondern ein Abenteuer-Modus mit diversen Minispielen. Der fällt reichlich dröge aus, ständiges Hin- und Hergerenne sowie ellenlange, banale Sprechblasendialoge nerven. Zum Glück ist die klassische Variante mitsamt vielen Einstellmöglichkeiten dabei – die macht nämlich Spaß.





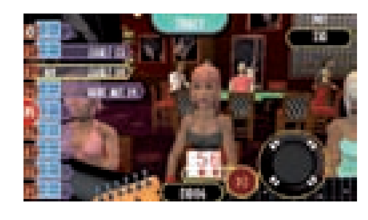
Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

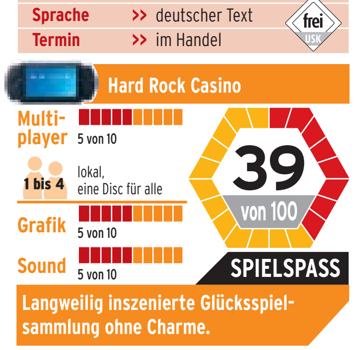
Gemeinsam spaßig, alleine öde: Der Bombenoldie taugt was für Partys.

Hard Rock Casino

Denken >> Knobelspiel

Wenn das mal keine Aussage ist: Glücksspiele werden in Deutschland als etwas Schlimmes für die Jugend betrachtet, und trotzdem erhält "Hard Rock Casino" eine Freigabe ab 0 Jahren. Das liegt wohl daran, dass die mobile Spielhölle es gelungen schafft, Gambling als reizlose und langweilige Betätigung hinzustellen. Zu fade ist die Aufmachung, zu lieblos die einzelnen Spiele, und zu dämlich die Auswahl – virtuelle Sportwetten? Nein danke.





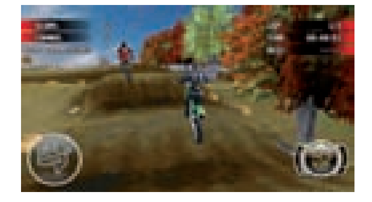
Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Oxygen
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

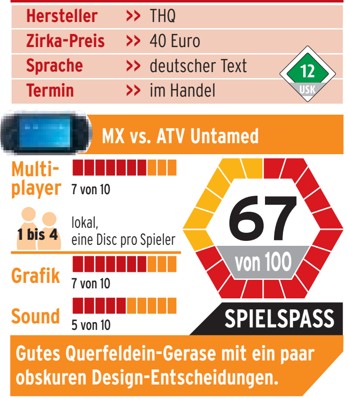
Langweilig inszenierte Glücksspielsammlung ohne Charme.

MX vs. ATV Untamed

Rennspiel >> Arcade

Im Gegensatz zu "ATV Offroad Fury Pro" versucht der THQ-Flitzer, neue Wege zu gehen. Statt Euch per Menü in die Wettbewerbe zu schicken, saust Ihr frei durch Szenarien und sucht Euch dort die Startpunkte. Das ist originell, allerdings wäre ein schneller Zugriff auf Einzelrennen nicht minder wünschenswert. Grafik, Vehikel- und Streckenzahl sowie Steuerung stimmen, aber an den Sony-Konkurrenten kommt "Untamed" dennoch nicht ran.





Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

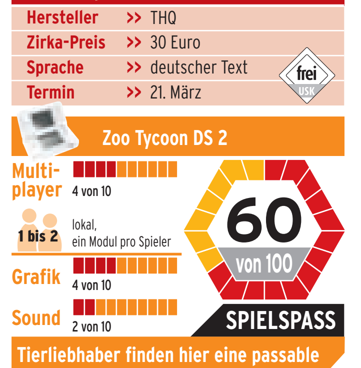
Gutes Querfeldein-Gerase mit ein paar obskuren Design-Entscheidungen.

Zoo Tycoon DS 2

Denken >> Aufbau-Strategie

In Teil 2 der Zoo-Simulation errichtet Ihr wieder Gehege für vielerlei Tiere samt artgerechter Haltung dank Pfleger und passender Bepflanzung. Zusätzlich wollen Parkgäste mit Drinks und Fastfood versorgt werden. Neu ist eine 3D-Ansicht, in der Ihr Tiere mittels Minispielen pflegt. Als nervig erweisen sich die verschachtelten Menüs; auch bei der Langzeitmotivation hapert's.





Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 21. März

USK: frei

Zoo Tycoon DS 2

- Multiplayer: 4 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 4 von 10
- Sound: 2 von 10

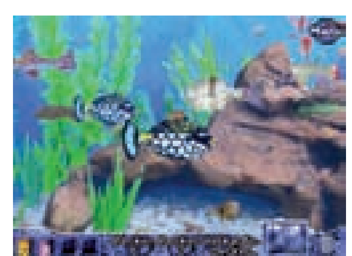
60 von 100 SPIELSPASS

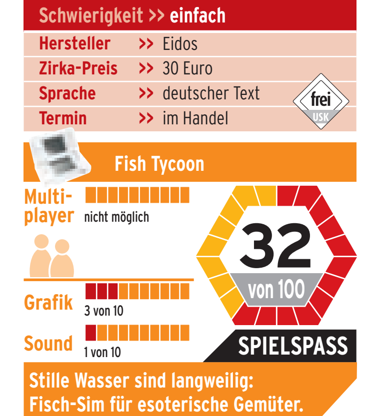
Tierliebhaber finden hier eine passable Aufbau-Sim mit 3D-Streichelmodus.

Fish Tycoon

Denken >> Simulation

Im Grunde handelt es sich bei "Fish Tycoon" nur um ein virtuelles Aquarium, in dem Ihr Fische züchtet und sammelt. Dazu kauft Ihr Extras wie Vitamine, Fischeier oder Pflanzen. Alles so spannend wie ein echtes Aquarium. Sogar das Verkaufen der stillen Genossen gestaltet sich entsprechend dröge: Ihr wartet einfach, bis sich ein Kunde entschließt, Euren Laden aufzusuchen.





Schwierigkeit >> einfach

Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: frei

Fish Tycoon

- Multiplayer: nicht möglich
- Grafik: 3 von 10
- Sound: 1 von 10

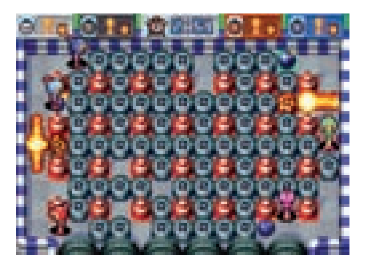
32 von 100 SPIELSPASS

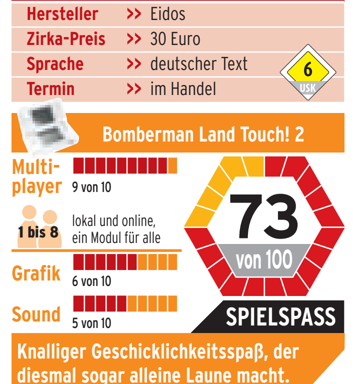
Stille Wasser sind langweilig: Fisch-Sim für esoterische Gemüter.

Bomberman Land Touch! 2

Reaktion >> Geschicklichkeit

Deutlich launiger als beim PSP-Kollegen knallt es auf dem DS. Die Einspieler-Story ist pfiffiger, flotter inszeniert, sieht dank liebevoller Bitmap-Optik hübscher aus und spendiert deutlich mehr Minispiele. Auch die traditionellen Arenakämpfe fehlen nicht. Für vergnügliche Bombenlegerei ist damit gesorgt, nur Besitzer des Vorgängers brauchen's nicht unbedingt.





Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: 6

Bomberman Land Touch! 2

- Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 8, lokal und online, ein Modul für alle
- Grafik: 6 von 10
- Sound: 5 von 10

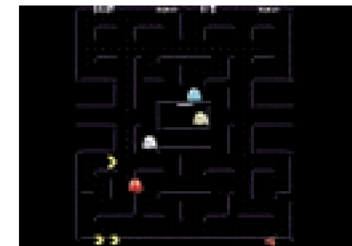
73 von 100 SPIELSPASS

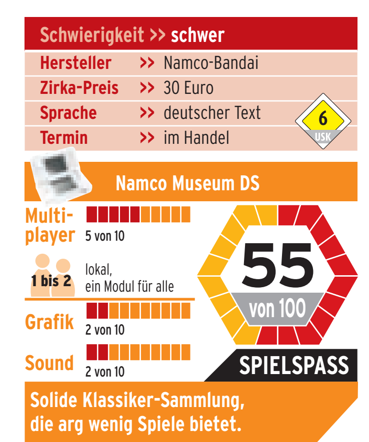
Knalliger Geschicklichkeitsspaß, der diesmal sogar alleine Laune macht.

Namco Museum DS

Reaktion >> Oldie-Sammlung

Jetzt erhalten auch DS-Besitzer ihre Retro-Packung. Allerdings ist das Museum mit nur sieben Oldies spärlich gefüllt: "Pac-Man", "Galaxian", "Galaga", "Mappy", "Xevious", "Dig Dug 2" (wieso nicht der Erstling?) und das miese "Tower of Druaga" lassen viele Wünsche offen. Als witzige Beigabe gibt's den Mehrspielerspaß "Pac-Man vs." – ohne Kumpel nützt das jedoch nichts.





Schwierigkeit >> schwer

Hersteller	>> Namco-Bandai
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: 6

Namco Museum DS

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
- Grafik: 2 von 10
- Sound: 2 von 10

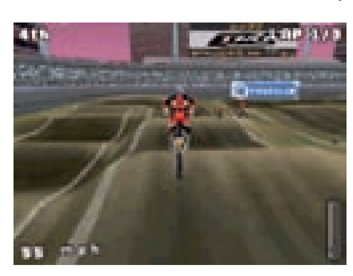
55 von 100 SPIELSPASS

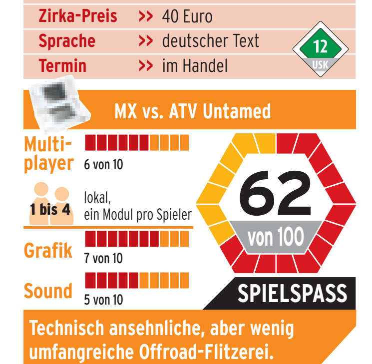
Solide Klassiker-Sammlung, die arg wenig Spiele bietet.

MX vs. ATV Untamed

Rennspiel >> Arcade

Auf dem DS wird ganz traditionell über Stadionkurse gerast – mehr nicht. Die Grafik ist flüssig und das Fahrgefühl stimmt, aber mit nur 10 Strecken, lediglich zwei Fahrzeugarten und drastisch abgespeckten Spielmodi hilft das nur begrenzt. Wer sich nicht scheut, ordentlich Geld für wenig Umfang auszugeben, der wird gut bedient – denn das bisschen, was da ist, funktioniert auch.





Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: 12

MX vs. ATV Untamed

- Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 7 von 10
- Sound: 5 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Technisch ansehnliche, aber wenig umfangreiche Offroad-Flitzerei.

Balls of Fury

Sport >> Tischtennis

Das Spiel zum Film bietet eine Tischtennis-Erfahrung der anderen Art: Die Charaktere verfügen über verschiedene Special-Moves, die Ihr per Steuerkreuz einsetzt. Euren Schläger bewegt Ihr per Stylus auf dem Touchscreen. Oberflächlich klappt die Steuerung gut, manchmal ist die Flugbahn des Balls aber nicht nachvollziehbar. Ist die Grafik noch durchschnittlich, nervt der dröge Sound schnell.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Hersteller	>> Zoo Digital
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK: 6

Balls of Fury

- Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
- Grafik: 5 von 10
- Sound: 4 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Simples Tischtennis mit abgedrehten Charakteren und Story-Modus.

MOBILE GAMER TOP 20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis 3	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 8
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 2008 NEU	PSP	Konami	Fußball	87	Ausgabe 11
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2008	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 10
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Tony Hawk's Proving Ground	DS	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 10
Tony Hawk's Project 8	PSP	Activision	Skateboard	84	Ausgabe 8
FIFA 08	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 10
Tiger Woods PGA Tour 08	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 10
UEFA Champions League 06-07	PSP	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 8
FIFA 07	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	DS NEU	Sega	Mehrkampf	81	Ausgabe 11
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
Madden NFL 08	PSP	Electronic Arts	American Football	81	Ausgabe 9
WWE Smackdown vs. Raw 2008	DS	THQ	Wrestling	80	Ausgabe 10
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Sqare-Enix	Runden-Strategie	90	Ausgabe 9
Advance Wars: Dark Conflict NEU	DS	Nintendo	Runden-Strategie	88	Ausgabe 11
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Disgaea: Afternoon of Darkness NEU	PSP	Koei	Runden-Strategie	86	Ausgabe 11
Anno 1701	DS	Buena Vista	Aufbau-Strategie	85	Ausgabe 8
Puzzle League DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	85	Ausgabe 9
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Final Fantasy 12: Revenant Wings NEU	DS	Square-Enix	Echtzeit-Strategie	82	Ausgabe 11
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Picross DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	81	Ausgabe 8
Patapon NEU	PSP	Sony	Echtzeit-Strategie	80	Ausgabe 11
Crush	PSP	Sega	Knobelspiel	80	Ausgabe 8
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Sonic Rush Adventure	DS	Sega	Jump'n'Run	87	Ausgabe 9
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX Advent NEU	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 11
Elite Beat Agents	DS	Nintendo	Musikspiel	80	Ausgabe 9
Drawn to Life: Mal-Held sein	DS	THQ	Jump'n'Run	80	Ausgabe 9
Mario Party DS	DS	Nintendo	Partyspiel	80	Ausgabe 10
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	PSP	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
DTM Race Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pulse	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 10
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Burnout Dominator	PSP	Electronic Arts	Arcade	85	Ausgabe 8
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
DTM Race Driver 3: Create & Race	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 9
Test Drive Unlimited	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Ferrari Challenge NEU	DS	System 3	Simulation	80	Ausgabe 11
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
FlatOut: Head On NEU	PSP	Empire	Arcade	78	Ausgabe 11
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
God of War: Chains of Olympus NEU	PSP	Sony	Hack'n'Slay	87	Ausgabe 11
Socom: Fireteam Bravo 2	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	87	Ausgabe 8
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Bleach: The Blade of Fate NEU	DS	Sega	Beat'em-Up	85	Ausgabe 11
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	Sony	Jump'n'Run	83	Ausgabe 8
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Dead Head Fred NEU	PSP	D3 Publisher	Action-Adventure	80	Ausgabe 11
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Killzone: Liberation	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	78	Ausgabe 6

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure	93	Ausgabe 9
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	PSP	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Pokémon: Diamant- & Perl-Edition	DS	Nintendo	Rollenspiel	86	Ausgabe 9
Tomb Raider: Anniversary	PSP	Eidos	Action-Adventure	85	Ausgabe 9
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Final Fantasy 3	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	Konami	Action-Adventure	84	Ausgabe 10
Prince of Persia: Rival Swords	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	84	Ausgabe 8
Monster Hunter Freedom 2	PSP	Capcom	Action-Rollenspiel	83	Ausgabe 9
Dragon Quest Monsters: Joker NEU	DS	Square-Enix	Rollenspiel	82	Ausgabe 11
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Sid Meier's Pirates!	PSP	Take 2	Action-Adventure	81	Ausgabe 7
Silent Hill Origins	PSP	Konami	Action-Adventure	80	Ausgabe 10
Undercover: Doppeltes Spiel	DS	dtp	Grafik-Adventure	80	Ausgabe 9

Fragen und Antworten!

Service >>



SEITE 70

SKYPE AUF PSP SLIM & LITE

Internet-Telefonie für unterwegs? Wir zeigen Euch, wie es geht und welche Hürden deutsche PSP-Zocker nehmen müssen.

SEITE 82

KODEX FÜR LUFTPIRATEN

Auf ins Abenteuer: Als Fantasy-Freibeuter erwarten Euch knifflige Duelle – folgt Ihr unseren Ratschlägen und Strategien, wandert Eure muntere Truppe sicher und erfolgreich durch die wolkigen Königreiche.

SEITE 80

TIPPS & TAKTIKEN

Gebt das Kommando: Mit unseren Hilfen meistert Ihr selbst die härtesten Schlachten in Nintendos neuem Strategie-Knüller.

PORTRÄT: MEGA MAN

SEITE 73

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Know-how >>

Mit Firmeware-Version 3.90 hält auf dem Sony-Handheld der Messenger "Skype" Einzug. Das praktische PC-Werkzeug ermöglicht Voicechat übers Internet und kann sogar reguläre Telefonanschlüsse rund um den Globus anrufen – zu überraschend günstigen Preisen. Allerdings funktioniert Skype nur auf der neuen Handheldvariante PSP Slim & Lite, die einen größeren Speicher besitzt. Reine Zocker braucht dies nicht zu kümmern, denn zukünftige Spiele werden von dieser Hardware-Erweiterung keinen Gebrauch machen – alle Titel funktionieren weiterhin sowohl auf der 'dicken' PSP als auch auf der Slim & Lite. *oe*

Weltweite Gespräche mit PSP Slim & Lite

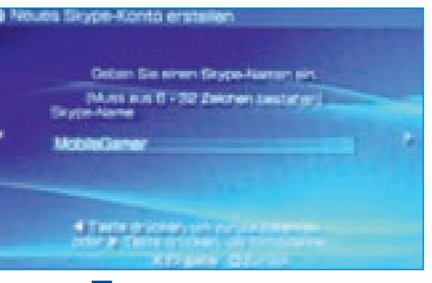
Ermöglicht Voicechat und sogar Telefonate: Skype macht Euer Handheld zum Kommunikator.



Internet-Adressen >>

Angebot	Link
Skype	www.skype.de
Telefontarife	www.skype.de/intl/de/prices/callrates/

1 Das Skype-Konto



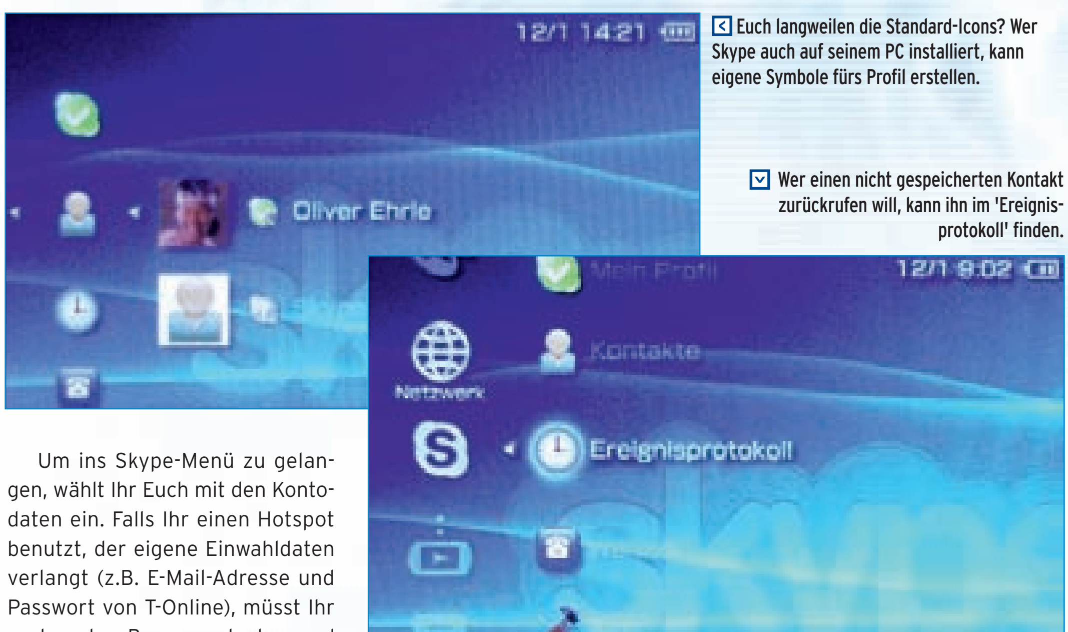
In zwei Minuten online: Auch auf der PSP lässt sich ein Skype-Konto im Handumdrehen einrichten.

Wer Skype noch nicht auf dem Computer benutzt, muss zunächst ein neues Konto erstellen. Klickt in der Cross-Media-Bar unter 'Netzwerk' auf 'Skype' und dann im erscheinenden Menü auf 'Neues Skype-Konto erstellen'. Das geschieht mit Name, Skype-Nick und E-Mail-Adresse. Im Gegensatz zu manch anderem Messenger dürft Ihr bei Skype anonym bleiben – Eure Angaben werden nicht überprüft. So könnt Ihr Euch etwa problemlos als 'Hans Wurst' anmelden und gar keine E-Mail-Adresse nennen. Beide Angaben dienen lediglich der internen Suchfunktion von Skype, mit der andere Nutzer Euer Konto finden und Euch in ihre Kontaktliste aufnehmen. Über die E-Mail-Adresse könnt Ihr Euch zudem Euer Passwort zuschicken lassen, falls Ihr es eines Tages vergessen solltet – entscheidet selbst, welche Angaben Ihr machen wollt. Falls Ihr bereits ein Skype-Konto besitzt, wählt Ihr Euch über dessen Daten ein. Auf einem Konto können sich gleichzeitig mehrere Computer und die PSP einwählen. Falls Ihr mit dem Handheld nicht online seid, empfängt der PC Eure Nachrichten. Hier lässt sich ein Anrufbeantworter installieren, der allerdings kostenpflichtig ist: Für diesen 'Voicemail'-Dienst kassiert Skype vierteljährlich vier Euro – Preisänderungen sind möglich.

Das Problem:
Headset für PSP Slim & Lite

Die Sprachverbindung mit Skype klappt nur mit einem Headset, was für europäische Spieler allerdings ein Problem darstellt. Weil zwingend die Fernbedienung dazwischen gestöpselt werden muss, lässt sich die mit "Socom" erhältliche Variante nur an alte PSP-Modelle anstecken – das passende Modell für die Slim & Lite hat laut Sony noch keinen Europa-Termin. Da hilft nur (langes) Warten oder Ihr schlagt direkt in den USA zu; dort ist das Accessoire (siehe Bild) nämlich bereits erschienen. Weil aber große Versandhändler wie Amazon PSP-Zubehör nicht nach Europa versenden, müsst Ihr z.B. auf Ebay Ausschau halten.

2 Knüpft Kontakte



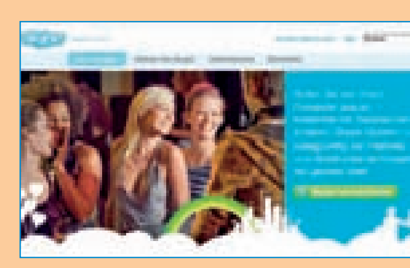
Euch langweilen die Standard-Icons? Wer Skype auch auf seinem PC installiert, kann eigene Symbole fürs Profil erstellen.

Wer einen nicht gespeicherten Kontakt zurückrufen will, kann ihn im 'Ereignisprotokoll' finden.

Um ins Skype-Menü zu gelangen, wählt Ihr Euch mit den Kontodaten ein. Falls Ihr einen Hotspot benutzt, der eigene Einwahldaten verlangt (z.B. E-Mail-Adresse und Passwort von T-Online), müsst Ihr vorher den Browser starten und Eure Daten in der Startseite eingeben – wechselt dann mit der Home-Taste zu Skype. Im Hauptmenü von Skype klickt Ihr auf 'Kontakte': Einer ist bereits eingestellt, hiermit macht Ihr einen Testanruf, um die Verbindung zu prüfen. Weitere Einträge müsst Ihr suchen: Geht mit dem Cursor auf 'Kontakte', drückt die ▲-Taste und klickt auf 'einen Kontakt hinzufügen'. Im folgenden Menü wählt Ihr 'Skype-Kontakt hinzufügen'; anschließend dürft Ihr im Netzwerk nach Namen, E-Mail-Adressen und Skype-Nicks stöbern – sucht Eure Freunde und nehmt sie in Eure Kontaktliste auf. Anschließend genügt ein Klick, um den Voicechat zu starten.

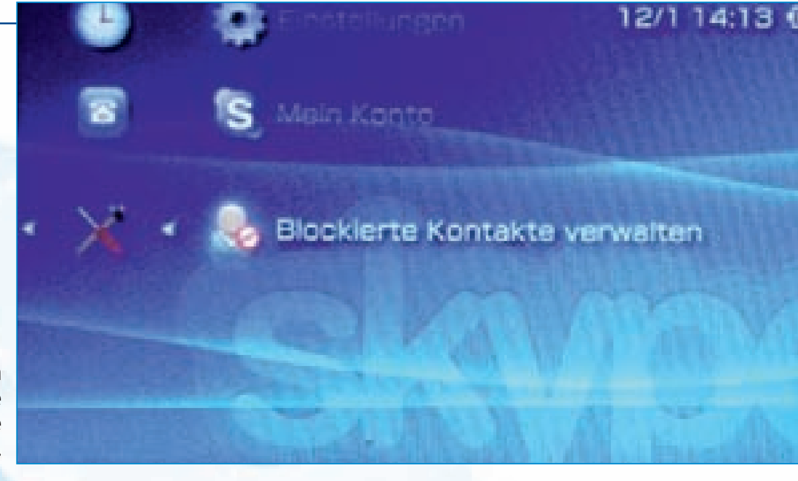
Unser Fazit

Skype ist prima, aber keinesfalls ein vollwertiger Ersatz für ein Handy, weil Ihr damit nicht dauerhaft erreichbar seid. Schließlich zehrt die Verbindung am PSP-Akku, zudem müsst Ihr in der Reichweite eines Hotspots bleiben.
Die Anwendung eignet sich aber prächtig für kurze Anrufe bei Freunden, egal ob auf deren PSP, PC, Festnetzanschluss oder Mobiltelefon. Bei Auslandstelefonaten ist die Verbindung sogar günstiger als ein reguläres Telefonat. Die Sprachqualität ist vorbildlich, Ihr müsst aber mit Verzögerungen bei der Übermittlung rechnen: Sie beträgt etwa eine Sekunde und ist damit gewöhnungsbedürftig. Also in aller Ruhe zuhören, warten und dann sprechen.



Will nach Hause telefonieren: Installiert Skype auf Eurem Computer, um dort gratis anzurufen – egal ob beim Partner oder bei den Eltern.

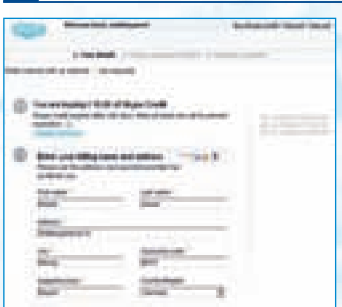
3 Einstellungen für Dauernutzer



Wer sich in der Skype-Community präsentieren und seine Erreichbarkeit ausbauen möchte, füllt das Profil aus. Klickt im Skype-Menü auf 'Mein Profil' und tragt Daten wie Mitteilung, Wohnort und Telefonnummern ein – so können Euch Kontakte anrufen, falls Ihr nicht online seid. Auf das Profil seiner Freunde greift man in der Kontaktliste mit der ▲-Taste zu. Hier lassen sich auch Kontakte blockieren, falls ein bestimmter Anrufer nervt. Wer seine Privatsphäre bewahren will, klickt auf 'Aktionen', 'Einstellungen' und 'Privatsphäre'. Hier könnt Ihr einstellen, ob Euch jedermann oder nur die Kontakte in Eurer Liste anrufen dürfen. Dann müssen Euch neue Benutzer erst mal eine Anfrage senden, um Zugriff auf das Profil und die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme zu erhalten.

Wenn das Kriegsbeil begraben ist, lassen sich unter 'Aktionen' und 'Blockierte Kontakte verwalten' Freunde zurück in die Kontaktliste verschieben.

4 Die Telefonfunktion



Wer telefonieren möchte, muss vorab bezahlen: Klickt in der Skype-Homepage auf 'Einkaufen' und dann 'Skype-Guthaben'.

Neben dem Voicechat dürft Ihr mit Skype auch Festnetzanschlüsse und Mobiltelefone anrufen. Das ist vor allem bei Auslandsgesprächen vorteilhaft, weil die Skype-Verbindung wesentlich günstiger ist als ein internationales Ferngespräch. Die Verbindung von einem beliebigen Urlaubsort ins deutsche Festnetz kostet nur 1,7 Cent pro Minute – sämtliche Preise könnt Ihr online studieren (siehe Internet-Adressen). Um einen Telefonkontakt in Eure Liste aufzunehmen, wechselt Ihr mit dem Cursor auf 'Kontakte', drückt die ▲-Taste und wählt 'Einen Kontakt hinzufügen'. Anschließend klickt Ihr auf 'SkypeOut-Kontakt hinzufügen' und gebt Name, Ländervorwahl und Rufnummer ein. Alternativ könnt Ihr im Hauptmenü die Funktion 'Wählen' benutzen. Bezahlt werden die Anrufe über das Kontoguthaben: Wer diese Funktion nutzen will, kauft im Skype-Shop vorsorglich ein Guthaben ab zehn Euro. Das Guthaben verfällt nach 180 Tagen, falls Ihr es nicht nutzt. Tätigt also einmal im halben Jahr einen kurzen Anruf, um es über längere Zeit zu erhalten. Mit dem Guthaben lässt sich auch unter 'Aktionen' und 'Mein Konto' die Anrufweiterleitung aktivieren, mit der eingehende Skype-Verbindungen auf Handy oder Festnetz umgeleitet werden – falls die PSP gerade nicht online ist.

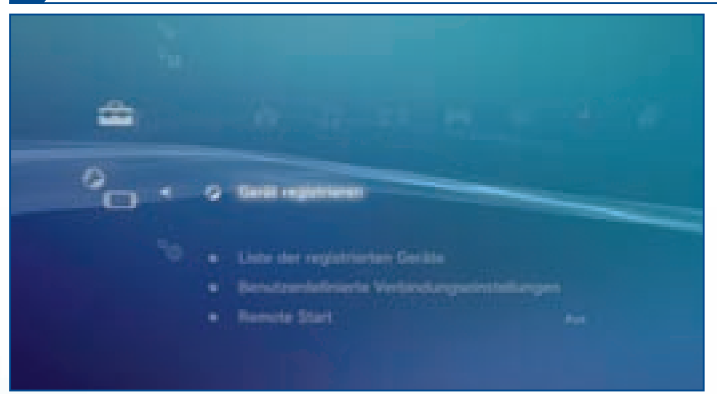


PSone-Spiele fernsteuern mit der PSP

Spielt PSone-Klassiker direkt von der PS3-Festplatte: Die Remote-Verbindung via Playstation Network macht's möglich.

PSone-Klassiker sind eine günstige Alternative zu den PSP-Spielen von UMD, haben aber einen Nachteil: Ihr könnt nur so viele Titel mitnehmen, wie auf Euren Memory Stick passen. Denn wer will oder kann sich schon ein halbes Dutzend MemSticks leisten? Das mag bei kurzen Ausflügen in die Stadt kein Problem sein, wohl aber bei längeren Urlauben. Zum Glück gibt's die Remote-Funktion, mit der sich PSone-Klassiker über WiFi und Internet von der PS3-Festplatte fernsteuern lassen – *Mobile Gamer* zeigt Euch, wie Ihr die Verbindung einrichtet. *oe*

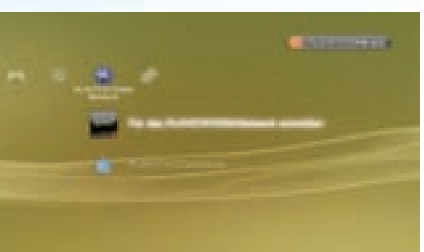
1 Verbindet PS3 und PSP



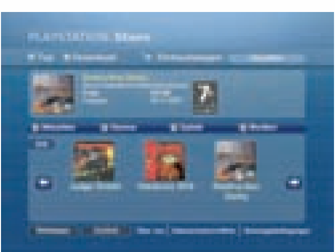
Zuerst müsst Ihr die PSP an der PS3 registrieren: Schafft eine USB-Verbindung und wählt im Setup die entsprechende Funktion.

Damit die Remote-Verbindung klappt, müsst Ihr Euer PSP-Handheld erst mal an der PS3-Konsole registrieren. Verbindet die beiden Geräte mit einem USB-Kabel und klickt auf dem Handheld unter 'Einstellungen' auf 'USB-Verbindung'. Anschließend greift Ihr zum PS3-Joypad und wählt in den 'Einstellungen' der Konsole die 'Remote-Play-Einstellungen'. Klickt dort auf 'Gerät registrieren' und lasst die Konsole die Verbindung installieren. Ganz unten im Menü könnt Ihr zudem 'Remote Start' auf 'Ein' stellen, damit sich die Konsole bei einer lokalen Verbindung übers Handheld einschalten lässt – für die Remote-Verbindung per Internet ist dies allerdings nicht nötig. Nachdem alle Einstellungen getroffen wurden, dürft Ihr Konsole und Handheld wieder trennen.

2 Bringt PSone-Klassiker auf die PS3



Meldet Euch am Playstation Network an: Ihr braucht den Account zum Einkaufen der PSone-Klassiker und für die Remote-Verbindung übers Internet.



PSone-Klassiker kauft Ihr online im Playstation Store: Jeder Titel kostet zirka fünf Euro, das Angebot wächst inzwischen fast wöchentlich.

Sowohl für die Internet-Verbindung zwischen PS3 und PSP sowie zum Einkaufen entsprechender PSone-Klassiker braucht Ihr einen Account beim Playstation Network. Falls Ihr noch keinen besitzt, klickt Ihr in der Cross-Media-Bar der Konsole unter 'Playstation Network' auf 'Für das Playstation Network anmelden'. In elf Schritten erstellt Ihr nun ein neues Konto; dabei müsst Ihr persönliche Daten wie eine gültige E-Mail-Adresse, Eure Anschrift und Eure Kreditkarteninformationen angeben. Letztere werden nur zum Kauf von PSone-Klassikern benötigt, für das Spielen übers Internet fallen keine Kosten an. Mit dem fertigen Konto könnt Ihr Euch am Playstation Network anmelden. Klickt nun auf 'Playstation Store', wählt einen oder mehrere PSone-Klassiker und ladet sie auf die PS3-Festplatte. Bevor Ihr sie spielen könnt, müsst Ihr sie einmal anklicken und installieren.

3 Spielt über die Remote-Funktion

Ihr habt Handheld und Konsole verbrüdert sowie Letztere mit PSone-Klassikern bestückt, jetzt könnt Ihr diese fernsteuern. Dazu muss die Konsole online am Playstation Network angemeldet sein oder sich in WiFi-Reichweite des Handhelds befinden. Klickt auf der PS3 unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play', um die Konsole in Bereitschaft zu versetzen. Dann klickt Ihr auf dem Handheld ebenfalls unter 'Netzwerk' auf 'Remote Play': Für den WiFi-Link wählt Ihr nun 'Verbindung über privates Netzwerk' und dann die Verbindung 'Playstation(R)3'. Wer seine Konsole übers Internet fernsteuern will, klickt dagegen 'Verbindung über das Internet' und dann den entsprechenden Hotspot. Falls dieser Einwahldaten benötigt, müsst Ihr für deren Eingabe zwischenzeitlich in den 'Internet-Browser' wechseln. Meldet Euch anschließend mit Euren Kontodaten am Playstation Network an. Nach wenigen Augenblicken erscheint die Cross-Media-Bar der PS3 auf Eurem PSP-Bildschirm. Wählt einen PSone-Klassiker und zockt los. Wegen der Verzögerung bei der Bildübertragung könnt Ihr rasante Games wie Rennspiele nur mit Einschränkung daddeln. Titel mit gemütlichem Ablauf genießt Ihr jedoch problemlos. Neben sämtlichen Psone-Klassikern lässt sich übrigens auch das PS3-Download-Spiel „PixelJunk Monsters“ so fernsteuern.



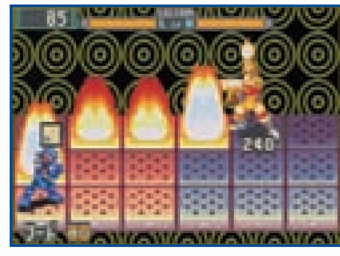
Im PS3-Bereitschaftsmodus erscheint dieser Bildschirm: Jetzt könnt Ihr Eure PSP mit der 'Remote Play'-Funktion anmelden.

Handheld-Helden: Mega Man

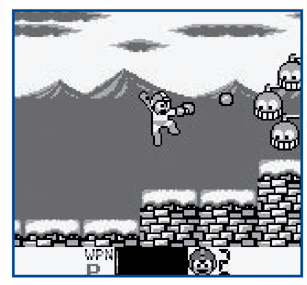
Im wahren Leben sind Blauhelmsoldaten im Namen des Weltfriedens unterwegs. Der virtuelle Kollege kämpft dagegen seit über 20 Jahren für Spielspaß. Still gestanden für Mega Man!



In "Powered-Up" ballert Ihr Euch durch aufgepeppte Levels des NES-Erstlings.



Die "Battle Network"-Episoden führten Mega Man auf Rollenspielpfade.



"Mega Man: Dr. Wily's Rache" kennzeichnet den Handheld-Einstand.

Rühren! Was steht Ihr denn so steif herum? Nur weil ich einen Blauhelm trage und ständig meine Waffe mit mir herumschleppe, braucht Ihr mir noch lange nicht so einen militärischen Empfang zu bereiten.

Wenn ich könnte, würde ich meine Kanone ja beiseitelegen. Geht aber nicht, die ist mir direkt in den Arm transplantiert worden. Dabei wurde ich zunächst als harmloser Laborassistent konstruiert. Nachdem einer meiner Erfinder – der durchgeknallte Dr. Wily – schweren Verrat beging, wurde ich zum Kampfroboter umgemünzt und auf ihn angesetzt. Aber daran könnt Ihr Euch wahrscheinlich nicht erinnern, immerhin ist das über 20 Jahre her. Und außerdem fand das ja auf dem NES statt...

Was, das wisst Ihr noch? Zwei Joypads habt Ihr aus Zorn über den teuflischen Schwierigkeitsgrad zerdeppert? Und ich dachte, ich wäre Euch im Gedächtnis geblieben, weil ich mit meinem ersten Auftritt das Jump'n'Shoot-Genre begründete.

Meine Handheld-Premiere feierte ich vier Jahre später auf dem Game Boy. Der charakteristische Spielaufbau blieb auch hier erhalten: Bis auf die letzte Welt konnte ich alle Levels von Anfang an betreten. Extrawaffen finde ich im Gegensatz zu meinen Kollegen nicht in den Levels selbst, sondern klaue sie den Zwischenbossen. Davor muss ich mir allerdings einen harten Kampf mit ihnen liefern. Da hilft es, wenn ich mir merke, welcher Obermotz gegen welche Waffe anfällig ist: Ice Man bekämpfe ich z.B. am besten mit der Knarre von Fire Man. Die Reihenfolge, in der ich durch die Abschnitte renne, will also gut überlegt sein.

— Soldat im Dauereinsatz —

Über die Jahre habe ich es im Hosentaschensektor auf unzählige Einsätze gebracht. Unter dem Deckmantel der X-, ZX- oder Zero-Serien durfte ich auf diversen Game Boys, PSP und DS zig Missionen absolvieren.

Ob ich da immer selbst oder einer meiner zahlreichen technisch verbesserten Android-Nachfolgemodelle unterwegs war, weiß ich nicht mehr. Ich glaube, da haben selbst die Leute von Capcom oder mein geistiger Vater Keji Inafune (der auf Konsole auch die "Onimusha"-Serie ins Leben gerufen hat) den Überblick verloren...

Sei's drum, ich mache so weiter wie bisher – auch wenn sich sowohl bei mir als auch bei den Spielern leichte Ermüdungserscheinungen einstellen. Trotzdem stauben meine souveränen Jump'n'Shoot-Auftritte (wie der neueste bei "Mega Man ZX Advent" auf Seite 49) immer noch höhere Wertungen ab als meine durchwachsenen Rollenspiel-Eskapaden der "Battle Network"-Reihe. *ak*

STECKBRIEF:

NAME: **Mega Man (in Japan: Rockman)**

GEBOREN: **1987 in "Mega Man" (NES)**

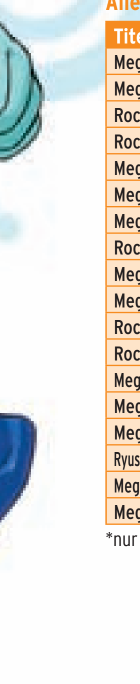
ERKENNUNGSMERKMALE: **blauer Blechanzug und Helm; oft begleitet von seinem Roboterhund Rush**

GRÖSSTE STÄRKEN: **hat seine Knarre immer griffbereit**

GRÖSSTE SCHWÄCHEN: **ständig blau, kratzt laufend ab**

ÄRGSTER WIDERSACHER: **Dr. Wily**

HOBBIES: **Auftritte in Zeichentrickserien, Comics, Rollenspielen**



Alle "Mega Man"-Handheldspiele im Überblick

Titel	System	Genre	Veröffentlichung
Mega Man 1 - 5	Game Boy	Jump'n'Shoot	1991 - 1994
Mega Man	Game Gear	Jump'n'Shoot	1995 **
Rockman & Forte	Wonderswan	Jump'n'Shoot	1999 *
Rockman Battle and Fighters	Neo Geo Pocket	Jump'n'Shoot	2000 *
Mega Man Xtreme 1 - 2	Game Boy Color	Jump'n'Shoot	2000 / 2001
Mega Man Battle Network 1 - 6	GBA	Rollenspiel	2001 - 2006
Mega Man Zero 1 - 4	GBA	Jump'n'Shoot	2002 - 2005
Rockman EXE WS & N1 Battle	WonderSwan	Rollenspiel	2003 *
Mega Man & Bass	Game Boy Color	Jump'n'Shoot	2003
Mega Man Battle Chip Challenge	GBA	Kartenspiel	2004
Rockman EXE 4.5 Real Operation	GBA	Rollenspiel	2004 *
Rockman Dash	PSP	Rollenspiel	2005 *
Mega Man Battle Network 5: Double Team	DS	Rollenspiel	2006
Mega Man Maverick Hunter X	PSP	Jump'n'Shoot	2006
Mega Man Powered-Up	PSP	Jump'n'Shoot	2006
Ryusei no Rockman 2 Berserk x Shinobi / Dinosaur	DS	Rollenspiel	2007 *
Mega Man Star Force Pegasus, Leo & Dragon	DS	Rollenspiel	2007
Mega Man ZX & ZX Advent	DS	Jump'n'Shoot	2007 / 2008

*nur in Japan erschienen ** nur in USA erschienen

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Battlefield und Ego-Shooter

Servus Ihr Gamer, Euer Heft ist echt das beste Spielemagazin, das ich je gesehen habe; ausführliche Tests zu den neuesten Hits, tolle Beurteilungen und kompakte Zusammenfassungen – mehr kann man sich als Handheldspieler wirklich nicht wünschen! Natürlich habe ich auch ein paar Fragen:
1. Im Internet gibt es seit Ewigkeiten Gerüchte, dass "Battlefield" für die PSP erscheint. "Battlefield" ist mein absolutes Lieblingsspiel, und ich warte schon seit fast einem Jahr darauf, dass es für die PSP erscheint. Kommt es noch heraus oder ist das Projekt verworfen?
2. Gibt es einen Ego-Shooter, den ihr mir empfehlen könnt?
Danke erstmal. Macht weiter so!

Adrian, via E-Mail

MOBILE GAMER Hallo Adrian, offiziell hat Electronic Arts bislang kein "Battlefield" für Handhelds angekündigt. Wir halten es auch für unwahrscheinlich, dass in absehbarer Zeit eine Episode erscheinen wird. Zum einen ist der Entwickler Digital Illusions mit den Fortsetzungen für die Konsolen ausgelastet, zum anderen verschiebt sich der mobile Schwerpunkt von Electronic Arts immer mehr auf den DS – so gibt es z.B. auch kein "FIFA Street 3" für die PSP. Hochkarätige Ego-Shooter finden sich für Sonys Kleinsten leider auch nicht. Ein paar Vertreter der Zunft machen aber dennoch Spaß wie z.B. "Call of Duty: Roads to Victory" oder "Medal of Honor Heroes 2" – allerdings solltest Du nichts gegen das Weltkriegsszenario haben.

Welche Spiele unterstützen das Paddle?

Hallo, auf Seite 10 der *Mobile Gamer* 10 stellt ihr ein Paddle für den DS vor und bemerkt, dass es nicht für viele Spiele taugt. Wieso? Was ist mit den ganzen Auto- und Motorradspielen? Werden die nicht angesteuert? Einen schönen Gruß und noch alles Gute für 2008.

Rüdiger, via E-Mail

MOBILE GAMER Lieber Rüdiger, die Vorstellung, Autos und Motorräder per Drehregler über die Piste zu jagen, ist interessant, aber leider geht es nicht. Weil das Paddle eine Zusatzhardware ist, muss sie von einem Spiel gezielt unterstützt werden – und das ist bei älteren Modulen unmöglich. Denn als diese entwickelt wurden, konnten die Programmierer nicht ahnen, dass Taito ein solches Steuergerät basteln würde. Natürlich hoffen wir, dass zukünftig mehr Hersteller von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, derzeit funktioniert's aber nur mit den japanischen Automaten-Updates "Arkanoid DS" und "Space Invaders Extreme."



DS Bisher nur in Japan erhältlich: Der witzige Paddle-Controller für DS.

Passwort-Schutz bei der PSP

Moin moin, ich hatte mir vor Weihnachten die PSP gekauft und bin voll zufrieden. Dann fand ich Eure Zeitschrift mit den vielen Tipps und Tests – einfach super! Als Erstes musste ich die E-Mail-Verwaltung ausprobieren – klappt wunderbar! Ich bin bei T-Online und das funktionierte sofort einwandfrei. Jetzt meine Frage: Beim Anmelden muss man die E-Mail-Adresse und das Passwort eingeben, ist ja auch logisch. Aber wenn ich mich am nächsten Tag wieder einloggen will, stehen da noch beide Einträge – auch das Passwort, zwar mit Sternchen, aber ich brauche nur auf Login gehen und bin drin. Selbst wenn ich beim Verlassen extra ein falsches Passwort beim Einloggen eingebe, behält er beim nächsten Start das Richtige. Kann man das irgendwie unterbinden?

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.

Ausgabe 10, Seite 75: Unserem Tipps-Guru Max ist leider ist herber Fehler unterlaufen. Die angeblichen Cheats zu **Tiger Woods PGA Tour 08** klappen nur mit dem ersten PGA-Golf auf der PSP. Für die neueste Ausgabe sind uns noch keine Tipps bekannt. Soll nicht wieder vorkommen, sorry! Danke an unseren aufmerksamen Leser Stefan Kauth, dem dieser Fauxpas aufgefallen ist.

Ausgabe 10: Der **Kürzelteufel** hat uns letztes Mal ein paar Streiche gespielt und einige Artikel den falschen Autoren zugeordnet: Das "Augen-Training" (Seite 23) absolvierte Julia Brauer (nicht Jan Königsfeld), durch die "Castlevania: The Dracula X Chronicles"-Gemäuer schlich Max Wildgruber (nicht Ulrich Steppberger).

Die Email-Adresse ist zu verkraften, aber das Passwort sollte man doch eigentlich immer eingeben müssen? Macht so weiter!

Florian Eckelt, via E-Mail

MOBILE GAMER Hallo Florian, das ist in der Tat unpraktisch. Allerdings können wir Dir keine allgemeingültige Lösung anbieten, denn die Ursachen können vielfältig sein – auf unserer PSP tritt das Problem z.B. nicht auf. Wir vermuten deshalb, dass in Deinen Einstellungen entweder in der PSP oder bei Deinem Router eine 'Passwort speichern'-Option aktiv ist, die Du übersehen hast. Untersuche deshalb am besten Deine Interneteinstellungen, dann lässt sich das Problem hoffentlich lösen.

Rollenspiele gesucht

Hallo *Mobile-Gamer*-Team, ich heiße Philipp und bin 16 Jahre alt. Ich habe eine PSP Slim & Lite und wollte Euch fragen, ob Ihr mir bei einer Spielesuche helfen könnt. Ich bin ein Fan von Rollenspielen, bei denen man einen Helden 'aufleveln' muss (z.B. "Schlacht um Mittelerde", "World of Warcraft"). Da wollte ich Euch fragen: Gibt es Spiele für die PSP, bei denen man die Rolle einer Figur/eines Helden übernimmt und ihn auflevelt? Jedoch sind mir folgende Dinge wichtig:

1. Es sollte nicht online spielbar sein.
2. Es soll auf Deutsch sein.
3. Man muss seine Figuren aufleveln können.

Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen und ich bekomme eine Antwort. Übrigens: Euer Heft *Mobile Gamer* ist super! Weiter so!

Philipp, via E-Mail

MOBILE GAMER Lieber Philip, Deine Kriterien machen die Auswahl etwas eng, denn die 'klassischen' Rollenspiele, die es auf der PSP gibt, sind in der Tat fast alle englischsprachig (auf dem DS sieht die Sache anders aus). Wenn Du aber nichts gegen eine kräftige Prise Action in Deinen Abenteuern hast, können wir Dir ein paar Titel empfehlen, in denen kräftig aufgelevelt wird. Traditionelle Fantasy-Kost liefern die beiden "Untold Legends"-Teile "Brotherhood of the Blade" und "The Warrior's Code" sowie "Dungeon Siege: Throne of Agony" – trotz englischer Namen sind alle mindestens mit deutschen Texten ausgerüstet. Mehr Richtung SciFi geht die Comic-Versoftung "X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse" (ebenfalls komplett deutsch), die auf dem gleichen Spielprinzip wie die vorgenannten Games basiert: Marschiere mit Deinen Helden durch feindbesetzte Szenarien und zeige ihnen, wer den längeren Atem hat. Natürlich ist mehr Action als Taktik gefragt, aber das Rollenspielkorsett passt. Alle vier Spiele gibt's inzwischen schon ab 20 Euro, allerdings führt sie nicht mehr jeder Händler – auf Ebay wirst Du aber fündig.



PSP Dieses PSP-Quartett bietet saftige Actionrollenspielkost auf Deutsch.

Danke für die Danksagung

Hallo, ich wollte diesen wunderbar schönen Sonntag nutzen, um mal nicht bloß mit Game Boy, DS Lite oder PSP (altes Modell) zu zocken. Sondern Euch dafür zu danken, dass Ihr meine Mail ins Heft genommen und damit meine Frage zu "Wipeout" & "Stealth – Unter dem Radar" beantwortet habt. Außerdem möchte ich Euch noch dafür danken, dass Ihr immer wieder ein wunderbares Heft auf die Beine stellt. Von dieser Art Tests und vor allem der großartigen Kompetenz können sich Eure Mitbewerber eine gehörige Scheibe abschneiden. Ich freue mich jedesmal über das Erscheinen der *Mobile Gamer*, denn solche Rubriken wie der Rückblick oder die Berichte über Exoten freuen mein altgedientes Zockerherz ganz besonders. Und so kann ich es kaum abwarten, Ende Februar die nächste Ausgabe in meinen Händen zu halten. Gerade dem angekündigten großen Systemvergleich sehe ich voller Spannung entgegen. Macht weiter so!

Holger Granzer, via E-Mail

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Jan Königsfeld (jk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Email: service@mobile-gamers.de

Layout: w.m.graphiX - Werbeagentur

Titelmotive: Lego Indiana Jones © Activision/LucasArts; Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

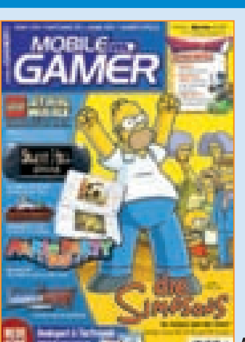
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 10



Ausgabe 8

Die Ausgaben 10 und 8 der *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider vergriffen.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

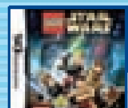
Ausgabe 10 ◯ **Ausgabe 8** 

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>



Lego Star Wars: Die komplette Saga — Cheats

Cheats & Minispiel

Gebt die folgenden Codes im Hauptmenü, in dem Ihr Spiele startet oder ladet, ein. Nach korrekter Eingabe ertönt ein Lego-Klickgeräusch. Das Minispiel müsst Ihr erst mit Eurem neuen Reichtum kaufen, bevor Ihr es aktivieren dürft.

3.000.000 Extra-Klötzchen
Start Start ↓ ↓ ← ← ↑ ↑ Select

Debug- & Multiplayer-Menüs
Start Start ↑ ← ↓ → ↑ ← → ↓ ↑ ← → ↓ R L Start Select

Yoda-Minispiel freischalten
Start Start ↑ ↑ ↓ L L R R



Im geheimen Yoda-Minispiel müsst Ihr die Fokus-Kugeln per Stylus in der Mitte des Bildschirms halten.



Bleach: The Blade of Fate

Bonuskämpfer

Erfüllt die Bedingungen der folgenden Liste, um die "Bleach"-Bonuskämpfer freizuschalten.

Bonnie
Ganjus Story-Modus durchspielen

Ichigo
Sämtliche 23 Story-Modi nacheinander durchspielen

Kusajika Yachiru
Zaraki Kenpachis Story-Modus durchspielen

Aizen
Komamuras Story-Modus durchspielen

Tatsuki
Orihimes Story-Modus durchspielen

Medal of Honor Heroes 2

Medaillen

Verdient Euch heroische Medaillen, indem Ihr die folgenden Heldentaten vollbringt.

Kampfmeister
500 Gegner töten

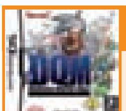
Ausdauer
Eine beliebige Mission ohne kritische Verwundung überstehen

Garanten-Kämpfer
25 Gegner mit Granaten töten

Maschinengewehr-Kämpfer
150 Gegner mit dem MG töten

Scharfschützen-Gefecht
50 Gegner mit der Sniper-Rifle erlegen

Kampfmeister
500 Gegner töten



Dragon Quest Monsters: Joker — Supermonster, Skills & Scouting

Supermonster

Diese Monster könnt Ihr Euch bei den Mitarbeitern von Prokurator Schwarz abholen, wenn Ihr die Bedingungen in der Liste erfüllt.

Empyrea
Sämtliche Monster fangen

Opaschleim
200 Monster fangen

Flüssigmetallschleim
100 Monster fangen

Leopold
Alle Skills lernen

Metallkaiserschleim
150 Skills lernen

Flüssigmetallschleim
100 Monster fangen

Robbin Hood
Alle Monster fangen & alle Skills lernen

Scouting-Tricks

Erfolgreiches Scouten will gelernt sein, folgende Taktik erleichtert das Einfangen der Monster ungemein.

1. Monster isolieren: Beginnt erst mit dem Scout-Versuch, wenn Ihr nur noch gegen das Monster Eurer Wahl kämpft und sämtliche anderen Ungetüme im Kampf besiegt habt.
2. Monster einschläfern: Nutzt die Zauber des 'Hypnotiseur'-Talents, um das gewünschte Wesen einzuschläfern, bevor Ihr es anwerbt. So könnt Ihr ohne Gefahr für die Gesundheit Eurer Party einen Scout-Versuch starten.

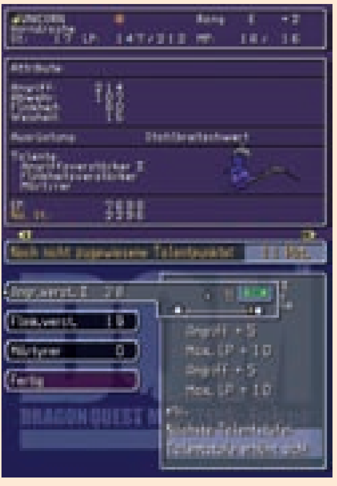
Skill-Zuchtschule

Umsichtiges Züchten der perfekten Kombination von Skillsets ist die Grundvoraussetzung für erfolgreiches Monsterscouting. Generell gilt: Die halbe Skillpunktzahl der Eltern überträgt sich auf das synthetisierte Kind. Nicht verwendete Skillpunkte werden zu einem Viertel vererbt. Wichtig beim Züchten mächtiger Monster ist die Verbesserung der Skill-Klasse durch Synthese. Dazu müsst Ihr zwei Monster kreuzen, deren Skillpunkte in einer Fertigkeit zusammen gleich viel oder mehr als die maximal in dieser Fertigkeit verteilbaren Punkte betragen. Unser Bild rechts gibt Euch ein Beispiel. Um schließlich die seltenen 'Über-Skills' erfolgreich zu erzeugen, müsst Ihr die in der folgenden Liste angegebenen Skill-Kombinationen bei der Synthese berücksichtigen.

Über-Ritter
Priester + Kreuzilla III

Über-Heiler
Priester + Kreuzritter + Einer-heilt-alle

Über-Helfer
Rückenstärker + Angstmacher + Saboteur oder Saboteur + Dieb



Dieser Angriffsverstärker II entsteht aus zwei Monstern, die je 50 Punkte in 'Angriffsverstärker' investiert haben.

Final Fantasy Anniversary Edition

Profitipps

Trainings-Tipp ab Level 20

Wenn Ihr Euch an Bord des Schiffes befindet und alle Partymitglieder über Level 20 gestiegen sind, solltet Ihr Euch eine Strecke suchen, die geradewegs einmal um die ganze Welt führt. Wenn Ihr jetzt das Steuerkreuz und die ✖-Taste beschwert oder per Tesafilm fixiert, könnt Ihr die PSP für ein paar Stunden laufen und Eure Party automatisch aufleveln lassen. Seht nur alle zwei Stunden nach dem Rechten, damit Eure Helden nicht durch Zufall dahinscheiden.

Trainings-Tipp ab Level 50

Nachdem Eure Partymitglieder die magische Levelgrenze von 50 überschritten haben, könnt Ihr sie mit folgendem Trick in Windeseile um bis zu 20 weitere Levels steigen lassen: Kämpft Euch zunächst zum zweiten Stockwerk des Chaos-Schreins vor. Lasst alle Charaktere bis auf einen sterben und rüstet diesen mit dem 'Judgement Staff' aus, der Euch freie Verwendung des Zauberspruches 'Flare' gewährt. Den Stab bekommt Ihr vom Zwischenboss Atomos aus der 'Lifespring Grotto'. Nutzt nun den 'Flare'-Zauber, um über die grünen Drachen und scharzen Ritter des Schreins herzufallen. Diese Monster sind äußerst anfällig dagegen und werden spätestens in der zweiten Kampfrunde sterben. Die dadurch gewonnenen Erfahrungspunktmengen kommen Eurem Solo-Schützling zugute und lassen ihn rasend schnell die Stufenleiter hinaufklettern. Wiederholt diesen Trick nach und nach mit sämtlichen Gruppenmitgliedern, um eine übermächtige Party heranzubilden.



Das schwächliche Meeresgetier stellt für eine Party ab Stufe 20 eigentlich keine Bedrohung mehr da. Mit genug Zeit könnt Ihr Euch hier eine Superparty züchten.

Minispiel

Sobald Ihr das Schiff zur freien Verfügung habt, könnt Ihr ein Puzzle-Minispiel aktivieren, wenn Ihr damit auf Reisen seid. Haltet auf dem Schiff die ✖-Taste gedrückt und betätigt nun wiederholt die ●-Taste. Nach einiger Zeit startet das Bonusspiel. Je nachdem, wie gut Ihr Euch schlagt, bekommt Ihr ein mehr oder weniger feines Item in Euer Inventar.

Esst mehr Äpfel

Im 'Earthgift'-Schrein des 'Soul of Chaos'-Bonusdungeons könnt Ihr in der Wüstensektion einen Silberapfel finden, dessen Verzehr Eure Lebensenergie permanent um fünf Punkte steigen lässt. Nutzt danach den speziellen Aufbau des Dungeons und verliert absichtlich einen Kampf. Dadurch werdet Ihr mit einem Punkt Lebensenergie zum Ausgang des Labyrinthes gebeamt. Wenn Ihr nun den silbernen Apfel esst und in den 'Earthgift'-Schrein zurückkehrt, könnt Ihr ihn an derselben Stelle erneut aufsammeln. Wiederholt diesen Ablauf.

Dungeons & Dragons Tactics

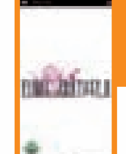
Unendlich viel Gold

Kauft oder findet einen normalen Buckel-Schild und rüstet einen beliebigen Charakter damit aus. Beim Händler der östlichen Stämme verkauft Ihr das angelegte Schild dann für sieben schlappe Goldmünzen. Der Clou: Nach dem Verkauf hat Euer Charakter den schmucklosen Schutz immer noch am Arm pappen. Nichts hindert Euch daran, ihn immer wieder zu verschachern und so nach und nach ein hübsches Sümmchen anzuhäufen.

Status-Lotterie

Speichert Euren Spielstand, nachdem ein Charakter genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, um ein Level zu steigen. Wenn Ihr Euch erst nach dem Speichern ein Level verbessert, könnt Ihr das Spiel erneut laden, falls Euch das zufällig ermittelte Ergebnis der Status-Lotterie nicht zusagt. So könnt Ihr mit etwas Zeit gezielt bestimmte Attribute verstärken.

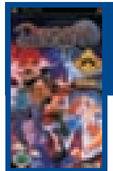
Final Fantasy 2 Anniversary Edition



Minispiel

Haltet auf dem Schneemobil die ✖-Taste und drückt wiederholt auf ●, um ein Minispiel zu starten.

Disgaea: Afternoon of Darkness

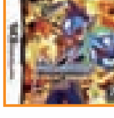


Etna-Modus

Wählt im Titelbild 'neues Spiel' aus und gebt folgenden Cheat ein.

▲■●▲■●✖

Mega Man Star Force



Mega Man.Exe

Wenn Ihr ein Spiel der "Star Force" Reihe mit einem "Mega Man Battle Network"-Modul im GBA-Slot startet, schaltet Ihr 'Mega Man.Exe' frei.

Mario Party DS



Trophäen & Minispiele

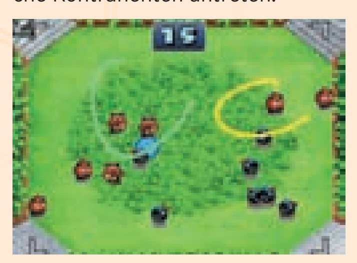
Boss-Trophäen

Erfüllt die Anforderungen der folgenden Liste, um sämtliche Trophäen in der Galerie-Sektion bewundern zu dürfen.

Trophäe	Anforderung
Bowser	Bowser sechsmal besiegen
Bowser-Würfel	Bowser fünfmal besiegen
Bowsers Thron	Bowser viermal besiegen
Bowser Jr. Stuhl	Bowser dreimal besiegen
Verzaubertes Bücherregal	Kamek zweimal besiegen
Knochentrocken	Knochentrocken fünfmal besiegen
Knochentrockens Knochen	Knochentrocken viermal besiegen
Hammerbruder	Hammerbruder fünfmal besiegen
Kameks blaues Wörterbuch	Kamek viermal besiegen
Verzaubertes Bücherregal	Kamek zweimal besiegen
Piranha-Pflanze	Piranha-Pflanze fünfmal besiegen

Minispiel-Freischaltung

Normalerweise müsst Ihr ein Minispiel anspielen, bevor Ihr es aus der Liste im 'Minispiel-Modus' auswählen könnt. Stattdessen könnt Ihr in den Multiplayer-Modus gehen und im Party-Modus gegen menschliche Kontrahenten antreten.



Nach einem heißen Mehrspieler-Match wie diesem habt Ihr die Minispiele frei.

Castlevania: The Dracula X Chronicles

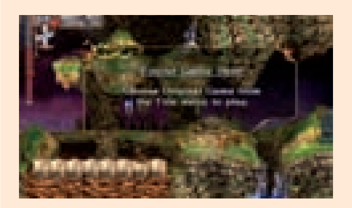
Geheime Orte

Original "SotN"

Wenn Euch in der zweiten Stage der Behemoth verfolgt, lasst Ihr Euch einfach ins erste Loch vor Euch fallen. Es führt in die Kanalisation und zu einem Boss, den Ihr entsorgt. Danach könnt Ihr eine alternative dritte Stage betreten. Besorgt Euch hier die Axt-Waffe und zerstört damit in der Nähe der Skelettschlange die Schlingpflanzen, damit eine Plattform zur oberen Ebene der Stage entsteht. Kämpft Euch auf dieser nach rechts und zerschlagt am Ende den Grabstein, um "Symphony of the Night" freizuschalten.

Original "Rondo"

Gegen Ende der vierten Stage seht Ihr Euch sechs aufeinander getürmten Schädeln gegenüber, die Euch mit Feuerbällen beharken. Genau dahinter bewegt sich eine Plattform wie ein invertiertes Pendel nach rechts und links. Springt drauf und von dort aus weiter über einen Stachelball zur Mauer. Peitscht gegen den Fuß der Wand, um eine versteckte Bombe auszulösen, die einen Durchgang aufsprengt. Dahinter kommen zwei stachlige Plattformen von der Decke. Springt auf die rechte davon und lasst Euch eine Ebene nach oben tragen. Hier weicht Ihr den Äxten und Augen aus und zerschlagt am Ende der Plattform die Kerze. Sie enthält das Originalspiel "Rondo of Blood", das Ihr ab sofort anwählen dürft.



Geschafft! Das Original-"Rondo of Blood" ist Euer!

Iris retten

Verschafft Euch Zugang zur alternativen Stage 4 und durchquert diese, bis Ihr zu einem blauen Frosch kommt. Springt über ihn hinweg und lasst ihn zum Ende der Stage zu den Froschsäulen nachkommen. Hier öffnet Euer quakender Freund eine Geheimtür. Geht dahinter die Treppen hinunter und weiter zu einem Tor, hinter dem Iris schmachtet

Tera retten

Am Ende der ersten Hälfte der alternativen Stage 3 gibt es eine Tür mit einer Plattform darunter, die wie eine Sackgasse aussieht. Springt unter das Tor und peitscht von hier aus nach unten gegen die Mauer. Dahinter verbergen sich Stufen, an deren Fuß Tera ihrer Rettung harrt.

Annette retten

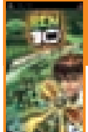
Annette wartet in Stage 7. Bevor Ihr sie befreit, müsst Ihr Iris und Tera gerettet haben. Im ersten Raum der Glockenturm-Sektion zerbrecht Ihr die Säule und drückt den Schalter dahinter. An der Spitze peitscht Ihr auf das kleine Zahnrad, um die Tür zu öffnen, und besiegt den Falken dahinter, um einen Schlüssel zu bekommen. Ignoriert am Ende des Glockenturms die Tür und zerbrecht die Kristallsäule dahinter, wo Ihr einen weiteren Schalter drücken könnt. Betätigt ihn, um eine zweite Tür zu enthüllen, hinter der Annette sitzt.

Maria retten

Zerschlagt sämtliche Kerzen, während Ihr in der zweiten Stage vor dem Behemoth flieht. Einer der Wachsstumpen enthält einen Schlüssel, den Ihr aufsammeln und wie eine Sekundärwaffe einsetzen könnt. Sperrt damit am Ende der zweiten Stage die Tür in der Kanalisation auf und befreit die süße Maria aus Shafts verrotteten Klauen.



Bloß keine Hektik: Im Normalfall habt Ihr genügend Zeit vor dem Behemoth zu fliehen und gleichzeitig die Kerzen zu zerstören. Ein Sprung, und der Schlüssel gehört Euch.



Ben 10: Protector of Earth

Cheats

Nutzt die folgenden Codes im Cheatmenü.

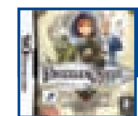
Dunkle Helden
Cannonbolt, Fourarms & Heatblast freischalten

DNA-Force
Wildvine, Fourarms, Heatblast, Cannonbolt

Unsterblichkeit
XLR8, Heatblast, Wildvine, Fourarms

Alle Combos
Cannonbolt, Heatblast, Fourarms, Heatblast

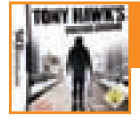
Alle Karten
Heatblast, XLR8, XLR8, Canonbolt



Puzzle Quest

Zaubersprüche

Generell solltet Ihr beim Lernen von Zaubersprüchen darauf achten, Sprüche mit wenig Manakosten auszuwählen, da sich diese durch den Lernvorgang erhöhen. Außerdem solltet Ihr alle Zauber lernen, die es Euch erlauben, Edelsteinen eine andere Farbe zu verleihen. So könnt Ihr relativ leicht Vierergruppen herstellen. Schließlich solltet Ihr versuchen, den Regenerations-Zauberspruch von einem Troll zu lernen. So könnt Ihr Euer blaues Mana sinnvoll anwenden. Nehmt Euch damit nur vor Gegnern in Acht, die magieresistent sind. Diese Tipps gelten für die die DS- und PSP-Versionen.



Tony Hawk's Proving Ground

Cheats

Nutzt die Cheats im Options-Menü, wenn Ihr den Story-Modus einmal durchgespielt habt.

Perfekte Rails
AintFallin

Volle Statistik
BeefedUp

Super Check
Booyah

Alle Decks
LetsGoSkate

Alle Specials
LOTSOFTRICKS

Eric freischalten
Flyaway



MySims

Bonus-Items

Nutzt die Codes aus unserer Liste, um diverse Möbel und Klamotten für Eure Sims freizuschalten.

Gemütliches Bett
F3nevr0

Camouflage-Höschen
N1Ong5g

Funky Anzug
TglgOca

Genie
Gvsb3k1

Stundenglas-Couch
Ghtymba

Kimono
13hkdvs

Advance Wars: Dark Conflict

Ihr seht bei "Advance Wars" kein Land? Mit unseren Tipps und Strategien werdet Ihr zum unbezwingbaren Feldherren!

TIPPS & TAKTIKEN

Die Schlachten der neuesten "Advance Wars"-Episode sind vor allem gegen Ende teuflisch schwer. Selbst Serienveteranen sehen sich vor beinahe unlösbare Probleme gestellt. Doch keine Panik: Mit unseren nützlichen (teils auch schmutzigen) Tricks entscheidet Ihr die Auseinandersetzungen garantiert für Euch. *ak*

Nebulöse Schlachten

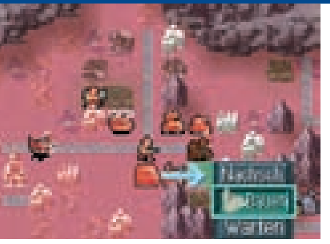


Auf der Brücke könnte Euch eine böse Überraschung erwarten. Lasst einen Späher zuerst die Gegend auskundschaften.

Karten mit dem so genannten Fog of War (zu Deutsch: Kriegsnebel) stellen Euch vor ganz spezielle Herausforderungen. Hier sind die Kampfareale von Nebelschwaden überzogen und Ihr erkennt den Gegner oft erst, wenn er direkt vor Eurer Nase steht. Unangenehm! Mit unseren Tipps behaltet Ihr aber trotzdem den Durchblick.

- **Versteckt Eure Einheiten so gut es geht in Wäldern, Ruinen oder Riffs.** So seid Ihr für den Gegner unsichtbar, solange er nicht auf einem angrenzenden Feld steht (gute Taktik auch für den Multiplayer-Modus).
- **Schickt Ihr Infanteristen und Bazooka-Einheiten auf Berge,** erhöht sich deren Sicht um drei Felder.
- **Erweitert mit Spähern und Leuchtpanzern Euer Blickfeld** (Bild).
- Die Stellung des Gegners zu kennen ist bei "Advance Wars" Trumpf. Versucht deshalb mal folgendes: **Stürmt beim ersten Anlauf ohne Rücksicht auf Verluste in Richtung Gegner.** Prägt Euch die Einheiten und Stellungen des Feindes ein. Gewinnen könnt Ihr anschließend kaum noch. Das macht aber nichts: Nach einem Neustart der Partie seid Ihr um einiges schlauer als der Kontrahent. Ein schmutziger, aber effizienter Trick!

Vielseitige Bauwägen



Zwei Tage benötigt ein Bauwagen für die Errichtung eines Miniflughafens – Zeit, die Ihr Euch unbedingt nehmen solltet.

In früheren "Advance Wars"-Episoden hießen die Bauwägen noch Truppentransporter. Mit der Umbenennung wurde dem Vehikel eine zusätzliche, überaus nützliche Funktion spendiert: das Errichten von Miniflughäfen bzw. Minihäfen. Doch damit haben sich die Einsatzgebiete des (oft unterschätzten) Gefährts noch nicht erschöpft.

- **Errichtet mit dem Bauwagen an Stränden einen Minihafen oder zieht auf einer Ebene einen Miniflughafen hoch** (dauert zwei Runden). Beide Bauten können zwar keine Einheiten produzieren, dafür versorgen sie Schiffe bzw. Flugzeuge mit Rationen, Munition und Kraftstoff. Die sinnvolle Nutzung kann entscheidend sein, da die regulären Basen meistens am Anfang der Levels stehen und Ihr dann ständig zurückfliegen bzw. -fahren müsst.
- Die bulligen Fahrzeuge erlauben einen weiteren nützlichen Spielkniff. So eignen sich die Bauwägen exzellent dazu, gegnerische Einheiten abzublocken. **Stellt das Fahrzeug einfach in eine schmale Schlucht und hindert den Feind so an der Durchfahrt.** Zwar ist es danach vermutlich kaputt, bei dem günstigen Einkaufspreis ist das aber zu vernachlässigen.

Generelle Tipps



Mathematiker vorgetreten: Bevor Ihr einen Kampf anzettelt, solltet Ihr Eure Gewinnchancen genau durchrechnen.

▶ **Ein gutes Hilfsmittel bei Schlachten ist die Prozentanzeige, die erscheint, bevor Ihr eine gegnerische Einheit angreift.** So könnt Ihr Euch vor dem Kampf bequem anschauen, wie zerstörerisch Eure Attacke sein wird. Beachtet dabei, dass die Schadensberechnung immer vom ursprünglichen Energiewert der Einheit (also 10 Kraftpunkte) ausgeht. Beispiel: Hat eine Einheit noch 8 KP und Euch wird angezeigt, dass Euer Angriff 50 Prozent Schaden anrichtet, hat das Ziel hinterher noch 3 KP.
Rechenweg: 50% von 10 = 5; also: 8-5 = 3.

▶ **Angeschlagene feindliche Einheiten könnt Ihr oft mit eigentlich schwächeren Truppen auslöschen.** Zieht auch hier wieder die vorangegangene Rechnung zu Rate, um sicher zu stellen, dass Widersacher nach dem Angriff nicht mehr zurückschlagen können.

▶ **Oft speichern – aber mit System!** Zieht erst alle Eure Einheiten und wartet anschließend die Runde des Gegners ab. Habt Ihr dann das Gefühl, dass Euer Zug gut war (weil sich der Gegner z.B. zurückzieht), speichert Ihr. Danach könnt Ihr verschiedene Spielzüge durchgehen. Misslingt eine Variante, ladet Ihr einfach den Pausenspeicherstand und versucht es auf andere Art und Weise.

▶ **Fabriken, Häfen und Flughäfen so schnell wie möglich besetzen.** Denn: Der Faktor Zeit ist spielentscheidend. Wer eine Runde vor dem Gegner Nachschub produzieren kann, ist im Vorteil. Nicht minder wichtig ist die Eroberung von Städten. Nur so füllt sich Eure Kriegskasse und Ihr könnt beständig Verstärkung produzieren. Außerdem erhalten beschädigte Einheiten hier KP, Munition und Treibstoff.

▶ **Haltet den Treibstoff- und Munitionsvorrat Eurer Einheiten im Auge.** Abgesoffene U-Boote oder munitionslose Panzer sind nutzlos.

▶ **Lockt gegnerische Einheiten vom Kampfgetümmel weg.** Eigentlich agiert der Computer fast so schlau wie ein menschlicher Gegenspieler, durch ein paar Finten lässt er sich aber hinters Licht führen. Wollt Ihr z.B. einen feindlichen Panzer aus dem Kampfgetümmel herauslocken, besetzt Ihr mit einer Fußtruppe ein feindliches Gebäude. Das Beschützen dieser Gebäude steht auf der Prioritätenliste des Computers ganz oben und so setzt er alles daran, dies zu tun – und vergisst darüber, dass es an anderer Stelle vielleicht stärker brennt.

▶ **Platziert Eure Einheiten auf Fabriken des Gegners und bringt so seinen Nachschub ins Stocken.**

▶ **Manchmal stehen Euch eigene Einheiten im Weg.** Wechselt ins Pausenmenü und wählt unter dem Punkt 'Mission' die Option 'Einheiten weg'. Ihr dürft die Truppen davor allerdings nicht bewegt haben.

Der "Advance Wars"-Fachjargon entschlüsselt

Das Fachchinesisch von "Dark Conflict" ist bisweilen schwer zu verstehen – vor allem wenn es unleserlich abgekürzt wurde. Wir haben die Truppen- und Karteninfos für Euch in verständliches Deutsch übersetzt.

TRUPPENINFOS

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
KP	Kraftpunkte	Sinken sie auf null, ist die Einheit zerstört.
Tst.	Treibstoff	Gibt die Zahl der verbleibenden Felder an, die eine Einheit noch ziehen kann.
Sch.	Schüsse	Die verbleibende Munition.
Bw.	Bewegung	Zahl der Felder, um die sich eine Einheit pro Runde bewegen kann. Achtung: Sie variiert je nach Terrain!
Ak.	evtl. Augenkraft, im Englischen: Vision	Gibt den Sichtradius von Einheiten im Nebel an.
Rw.	Reichweite	Angriffsreichweite der Einheit (1 = Ziel muss direkt neben der eigenen Einheit stehen; 2-3 = indirekter Angriff).

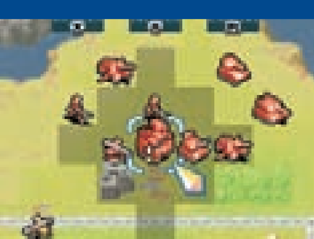


KARTENINFOS

Abkürzung	Bedeutung	Erklärung
Vert.	Verteidigung	Gibt mit 0 bis 4 Sternen den Grad der Deckung des Terrains an.
Einn.	Einnahme	Höhe des Geldwertes, der in Eure Kriegskasse fließt (z.B. bei eroberten Städten).
Reha.	Rehabilitation	Gibt Einheitentyp an, der mit KP, Munition und Kraftstoff versorgt wird. B = Bodeneinheit, S = See-Einheit, L = Lufteinheit



Kommandeure einsetzen



Fast unschlagbar: Setzt einen Kommandeur in eine Walze.

Die Spezialfähigkeiten der Kommandeure wurden zwar entschärft, können aber immer noch über Sieg und Niederlage entscheiden. Aus diesen Gründen solltet Ihr einer Einheit einen Kommandeur hinzufügen:

▶ **Der Level der Kommandeurs-Einheit wird automatisch auf Maximum gesetzt.**

▶ **Angriffs- und Verteidigungsstärke der im Kommandobereich stehenden Einheiten steigen.**

▶ **Richten eigene Einheiten innerhalb des Kommandobereichs Schaden an, steigt der Gabenpegel.** Je voller dieser ist, desto größer der Kommandobereich. Erreicht der Pegel das Maximum, könnt Ihr die Gabe des Kommandeurs einsetzen. Bei Ed steigt z.B. der Radius von Bodentruppen mit Direktangriff um zwei Felder.

FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

KODEX FÜR LUFTPIRATEN



Holt Euch den heiligen Klunker: Wer sich an die Regeln der Luftpiraten hält, wird alle Wächter aus dem Weg räumen.

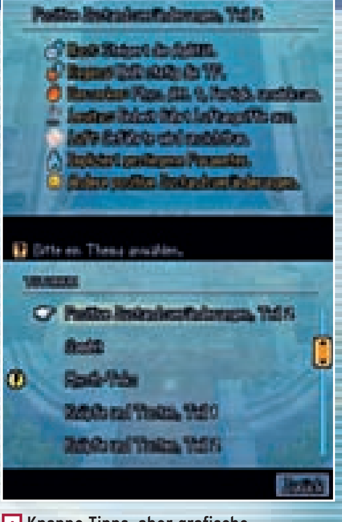
1. Kennt die Stärken der Einheiten

Wer seine Feinde besiegen will, muss ihre Schwächen kennen. Grundsätzlich gibt es in "Revenant Wings" drei verschiedene Truppentypen, die sich nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip übertrumpfen. Deshalb ist es besonders bei mächtigen Gegnern wie Obermotzen oftmals klug, einzelne Figuren aus dem Kampf herauszuhalten – schließlich wollt Ihr keine unnötigen Opfer in den eigenen Reihen bringen. Die drei Truppentypen sind Einheiten für Nahkampf, Fernattacken und fliegende Krieger: Nahkämpfer sind effektiv gegen Truppen mit Fernattacken, können fliegende Figuren aber nur schwer erreichen. Die Schützen treffen diese dagegen leicht. Daher sollten sich fliegende Einheiten die Nahkämpfer vorknöpfen, aber Schützen meiden. Für manche Missionen ist es also vorteilhaft, Spezialeinheiten statt ausgeglichener Heldentruppen zu bilden – die Mischung macht's.



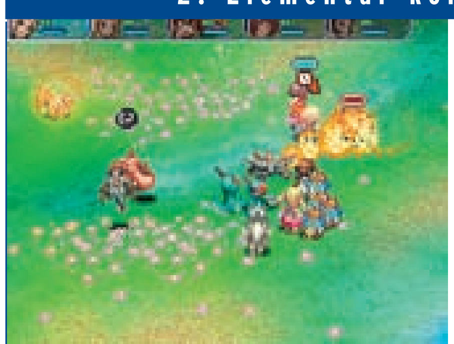
Lasst Euch nicht auf der Treppe stellen: Achtet auf die Routen patrouillierender Gegner und fallt ihnen in den Rücken.

Wer in „Revenant Wings“ mit seinen Freibeutern die vielen Monster und Obermotze vertreiben will, muss einige Kniffe anwenden. Deshalb solltet Ihr zuerst in der eingebauten Luftpiratenfibel schmökern. Diese Hinweise sind zwar knapp, jedoch Grundlage zahlreicher Strategien. Außerdem könnt Ihr sie benutzen, um die Bedeutung von Icons zu ergründen. Studiert die Regeln genau und überlegt, wie Ihr sie zu Eurem Vorteil nutzt – in unserem Luftpiratenkodex geben wir Euch nur ergänzende Tipps. Schließlich wollt Ihr alle Missionen des Abenteuers bewältigen, denn nur so erwartet Euch nach dem Finale der alternative Abspann. *oe*



Knappe Tipps, aber grafische Erläuterungen: Lernt mit der Luftpiratenfibel die Icons auswendig.

2. Elementar kontern



Wer die korrekten Angriffe benutzt, putzt selbst große Feindverbände flink von der Karte.

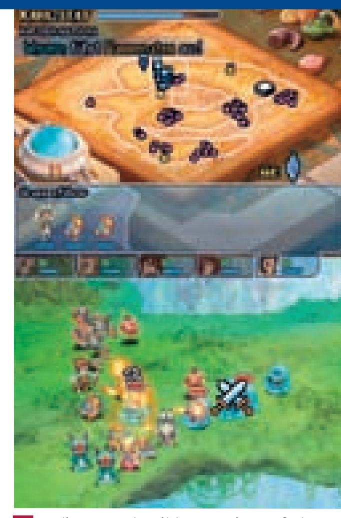
Die meisten Attacken und Monster folgen einem bestimmten Element, das einen Angriffsbonus gegen andere Elemente bietet – aber auch Schwächen aufweist. Wenn in einer Karte viele Monster oder gar der Obermotz eines bestimmten Elementtyps auftauchen, solltet Ihr mit Helden und Begleitern des entsprechenden Konterelements wappnen. Grundsätzlich könnt Ihr die Schwächen und Stärken der verschiedenen Elemente unserer Tabelle entnehmen; es gibt aber auch Ausnahmen, die Ihr auf jeden Fall beachten solltet. So schwächeln etwa die Wassermonster Shivan, Shivar und Shiva nicht bei Blitz-, sondern Feuerangriffen. Die Blitzmonster Remora und Ramih reagieren dagegen auf Wasser sehr empfindlich. Studiert die Statusbildschirme Eurer Begleiter genau, um Euch gegen feindliche Espers einen Vorteil zu verschaffen.

ELEMENTKONTER

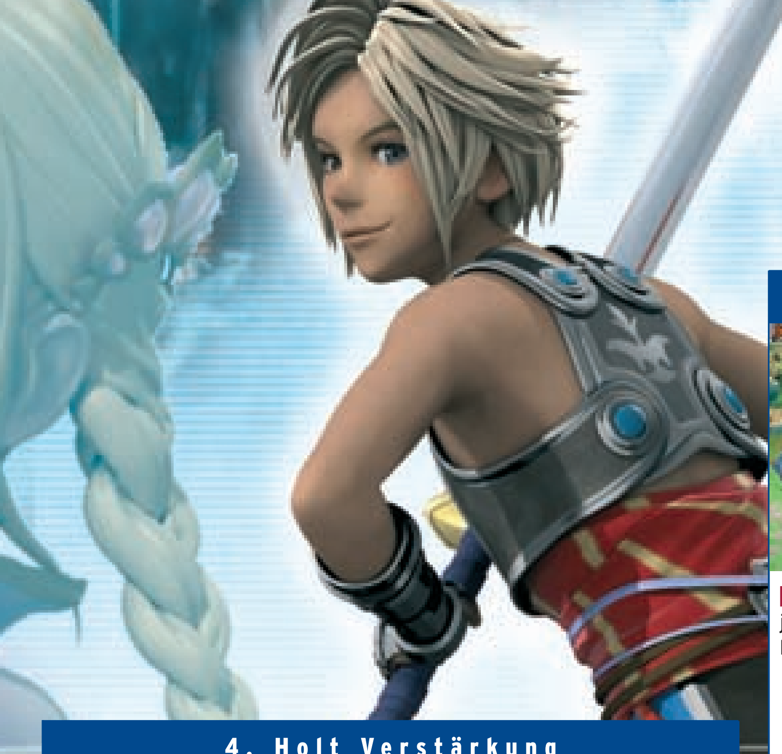
Element	stark gegen	schwach gegen
Blitz	Wasser	Boden
Boden	Blitz	Feuer
Feuer	Boden	Wasser
Neutral	-	-
Wasser	Feuer	Blitz

3. Zucht und Ordnung

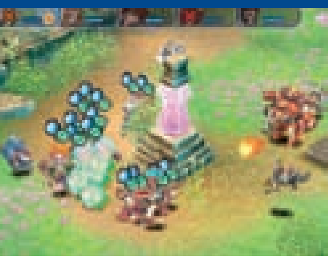
Natürlich ist es verlockend, immer die mächtigsten Espers in Eure Truppe zu rufen. Weil die Esperkapazität für jeden Helden aber begrenzt ist, solltet Ihr auf ausgeglichene Truppen setzen. Bedenkt sowohl Kampftypen (erste Regel) als auch die Elemente der Figuren (zweite Regel), um schlagkräftige Einheiten zu erstellen. Beachtet dabei, dass Euch in manchen Missionen großteils Feinde eines bestimmten Typs gegenüberstehen. Deshalb kann dieselbe Truppe in manchen Einsätzen effektiv, in andern dagegen verwundbar sein.
Zucht und Ordnung gilt aber nicht nur für die Zusammenstellung der Einheiten, sondern auch beim Aufmarsch: Damit alle Figuren gemeinsam zuschlagen, sollte der kluge Pirat Marschgeschwindigkeit und Kraxelkünste genau kennen und auf Nachzügler warten. Nutzt den vorhandenen Raum und sortiert Eure Einheiten: Die langsamen Espers hetzt Ihr zuerst auf den Feind, dann lasst Ihr die flinken Figuren stürmen – so kommen beide gleichzeitig an der Front an. Dann sollten die Zauberer und Heiler nachrücken: Verteilt sie räumlich, damit sie möglichst viele Kameraden und Feinde erreichen können. Ein clever organisierter Aufmarsch erspart Euch viele Verluste.



In dieser Karte gibt's nur einen Pfad: Rückt in zwei Gruppen an dessen Kanten vor und nehmt die Gegner ins Kreuzfeuer.



5. Nutzt die Statuseffekte



Der Feind stärkt seine Truppen: Kontert jetzt schnell mit einem anderen Statuszauber, bevor sich die Truppe zerstreut.

Wie in allen anderen "Final Fantasy"-Abenteuern gibt es diverse Statuseffekte, die ihre Träger je nach Art stärken, aber auch schwächen. Berserker z.B. macht Euch stark und schnell, während die Blindheit jeden Schlag ins Leere gehen lässt. Einzigartig ist in "Revenant Wings" aber der Umstand, dass jede Figur nur einen Statuseffekt tragen kann. Diese Tatsache könnt Ihr Euch zunutze machen: Wenn der Feind seine Truppen etwa mit magischem Schutz rüstet, könnt Ihr diesen durch eigene Statuszauber aufheben. Normalerweise macht es wenig Sinn, einen Schwertkämpfer mit Stummheit zu strafen – schließlich kann er dann immer noch angreifen. Wenn er aber vorher durch einen anderen Zauber geschützt war, ist dieser Beistand nun verflogen! Denselben Effekt könnt Ihr nutzen, um eigene Figuren etwa von Vergiftung zu heilen und gleichzeitig mit einem neuen Effekt zu stärken. Beachtet dabei, dass diese Statuseffekte sich trotzdem mit Attributverstärkern kombinieren lassen. Der Schutzzauber beeinträchtigt einen Konstitutionsverstärker nicht. Unsere Tabelle zeigt alle Zustandsveränderungen und gibt einige Tipps.

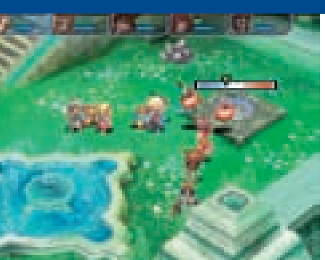
POSITIVE ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Status	Effekt
Barriere	verbessert physische und magische Abwehr, der optimale Schutz
Berserker	macht stark, verhindert aber Spezialangriffe – nutzt ihn nur bei Nahkämpfern
Courage	verbessert physische Attacke, nur für Nahkämpfer geeignet
Ener	verbessert magische Aktionen, nur für Zauberer und Heiler
Vallum	verbessert magische Abwehr, analysiert zuvor die Angriffe der Gegner
Luft	die Einheit wird nicht erspäht, bis sie einen Angriff startet oder verletzt wird
Hast	die Figur kann öfter Aktionen starten, nutzt dies auch für Heiler
Protes	verbessert physische Abwehr, achtet auf Zauberer
Regena	heilt langsam die TP, nutzt nicht in brenzligen Situationen
Syner	verbessert physische und magische Angriffe, für Figuren mit gemischten Talenten

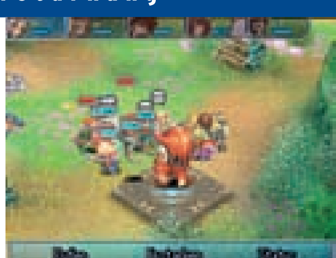
NEGATIVE ZUSTANDSVERÄNDERUNGEN

Status	Effekt
Blind	Einheit ist gegen Fernattacken ungeschützt und trifft seltener
Intakt	Einheit kann nicht laufen, Schützen und Zauber können trotzdem effektiv kämpfen
Konfus	Einheit ist unkontrollierbar, greift Freunde an und heilt Feinde
Defix	Einheit kann nicht laufen, aber zaubern und angreifen
Kampfunfähig	Einheit ist außer Gefecht
Toxin	Einheit verliert Lebenspunktre
Stumm	Einheit kann keine Zauber sprechen, aber problemlos zuschlagen
Schlaf	Einheit ist außer Gefecht, wird aber von Angriffen geweckt
Gemach	verschlechtert Agilität, die Kampfstärke bleibt aber erhalten
Stopp	Einheit kann weder handeln noch sich bewegen, bleibt aber am Leben

4. Holt Verstärkung



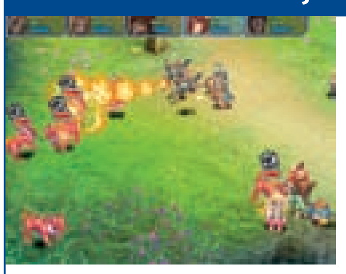
Achtet auf den Balken: Mit mehreren Gruppenführern lässt sich ein Altar schneller erobern.



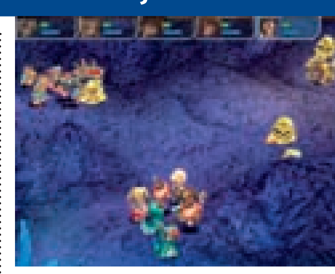
Wer den Altar im Rücken hat, kann während des Kampfes ständig neue Verstärkung herbeipfeifen.

Im Gegensatz zu den Helden können Epsers jederzeit ersetzt werden, deshalb solltet Ihr sie in brenzligen Situationen als Kanonenfutter vorschicken. Das klappt im Handgemenge nur schwerfällig, weil Ihr die Einheiten von ihrem Führer getrennt anklicken müsst – die Kärtchenfunktion ist hier nutzlos. Deshalb müsst Ihr vorausschauend vorgehen und gegebenenfalls einen Lockvogel vorschicken. Der Feind muss für seine Attacken auf Angriffsreichweite vorrücken und somit die Stellung verlassen. Lockt die Gegner in Hinterhalte, statt selbst in einen zu laufen. Sammelt mit Einzelkämpfern Erfahrung und lernt das Verhalten der Mitstreiter. Espers lassen sich an eroberten Altären (blau) und mit dem Ring des Paktes herbeirufen. Um einen roten oder farblosen Altar zu erobern, besetzt Ihr ihn mit einem Gruppenführer. Wenn Ihr mehrere Anführer auf den Altar dirigiert, ergattert Ihr ihn schneller.

6. Umzingelt die Gegner



Auch im offenen Feld lässt sich diese Taktik anwenden: Bildet zwei Truppen und lockt die Feinde auseinander.



Korrekter Aufmarsch: Lauft um beide Seiten von Felsen, dann könnt Ihr die Monster dahinter in die Zange nehmen.

Ein Monstertrupp setzt Eurer Party übel zu? Dann optimiert Ihr die Rahmenbedingungen! Neben Kämpfertyp und Elementen ist auch das Areal ein wichtiger Faktor. Schützen lassen sich in der Regel leicht überwältigen; muss sich Eure Truppe aber erst mal durch einen Engpass zwängen oder eine Treppe hochklettern, wird sie arg geschwächt. Studiert die oftmals verzweigte Levelkarte und sucht alternative Routen zum Feind. Säubert diese mit der kompletten Party und teilt sie dann auf, um von verschiedenen Seiten gleichzeitig anzugreifen. So könnt Ihr breite Fronten flankieren und gleichzeitig die eigenen Verluste in Grenzen halten. Beachtet dabei, dass möglichst jede Gruppe über einen eigenen Heiler oder ein entsprechend talentiertes Esper verfügt.

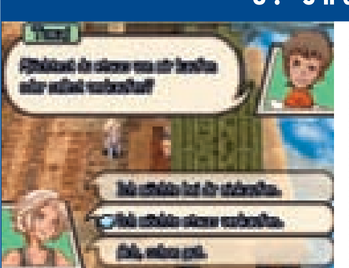
7. Taktischer Rückzug

Wenn Eure Truppe angeschlagen ist, solltet Ihr Vorsicht walten lassen. Man überschätzt leicht, wie stark bereits wenige Verluste die Schlagkraft der Gruppe schwächen können – besonders wenn es eine Figur mit einem einzigartigen Talent erwischt hat. Macht Euch deshalb lieber die Mühe, den Marsch zum letzten Altar anzutreten. Hier könnt Ihr die Espers nicht nur beschwören, sondern auch heilen. Bei einer rundum aufgemischten Party geht das ganze Manöver oft schneller, als einen Heiler zu bemühen. Der braucht meist mehrere Zaubersprüche, um eine Figur komplett zu heilen.



Hier müsst Ihr Euch von Altar zu Altar kämpfen: Wenn ein Angriff scheitert, solltet Ihr Euch schnell zum letzten Stützpunkt zurückziehen.

8. Shopping



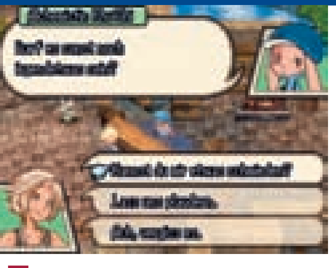
Nehmt Euch vor Fehlkäufen in Acht: Beim Verkauf ist die Ware etwa ein Drittel weniger wert.

Beste Voraussetzungen für den Sieg ist natürlich die optimale Ausrüstung. Der Waffenladen an Bord des Piratenschiffs wird nach der ersten Mission von Kapitel 3 geöffnet, er erscheint zunächst auf der Brücke des Schiffs. Ab Kapitel 4 wird die Lounge geöffnet, sie dient als neuer Marktplatz. Hier gibt es auch einen Laden für Materialien und die Synthese neuer Items. Im Laufe der Handlung werden die Geschäfte für Ausrüstung und Materialien mit neuen Waren bestückt. Studiert unsere Tabelle, um die Upgrades nicht zu verpassen. Falls Ihr eine Sondermission nicht schafft, könnt Ihr sie auch bis zum nächsten Upgrade ruhen lassen.

NEUE WAREN

Laden für...	Eröffnung	Upgrade 1	Upgrade 2	Upgrade 3	Upgrade 4
Ausrüstung	Mission 3-1	Kapitel 4	Kapitel 5	Kapitel 8	Kapitel 9
Materialien	Kapitel 4	Kapitel 5	Kapitel 6	Kapitel 8	Kapitel 9

9. Besuch beim Schmied



Alchemistin Khu'Shi schmiedet Euch Waffen nach individuellen Vorgaben – überlegt Euch die Antworten genau.

Wer seine Party individuell ausrüsten will, verlässt sich nicht auf die Waffen aus dem Laden. Beim Schmied rechts oben in der Lounge könnt Ihr ab dem vierten Kapitel eigene Ausrüstung hämmern lassen. Dazu braucht Ihr aber die entsprechenden Materialien und Rezeptbücher. Unsere Tabelle verrät Euch, wann oder wie Ihr sie erhaltet. Bei der Fertigung stellt Euch der Schmied drei Fragen, welche ausschlaggebend sind für die Statuswerte der fertigen Waffe. Bei elementgebundenen Waffen erhaltet Ihr die besten Höchstwerte, aber auch Schwächen: Das stärkste Feuerschwert schmiedet Ihr, wenn Ihr auf die Fragen Antwort eins, dann zwei und drei wählt – es besitzt den Stärkebonus sieben, vermindert aber die Willenskraft um zwei Punkte. Neutrale Waffen sind dagegen ausgeglichener: Wer ein Schwert ohne Elementbindung schmiedet und dreimal die erste Antwort gibt, erhält für Stärke drei, Konstitution zwei und Agilität einen Bonuspunkt. Die Willenskraft wird aber nur um einen Punkt verringert.



Klickt auch die verdunkelten Rezepturen an. Der obere Bildschirm verrät, welche Zutaten Euch fehlen.

REZEPTBÜCHER FÜR SCHMIEDE

Buch	Ihr erhaltet es nach...
Bilderbuch	Story Mission 3-1
Blitzbuch	Sondermission 73
Bodenbuch	Sondermission 71
Drachenbuch	Story Mission 8-1
Eisbuch	Sondermission 76
Feuerbuch	Sondermission 75
Formelsammlung Band 1	Story Mission 3-5
Formelsammlung Band 2	Story Mission 4-1
Opus Pyrus	Sondermission 56
Schmiedefibel	Story Mission 2-1
Tigerbuch	Story Mission 8-1
Waffenkompendium	Story Mission 4-5
Waffenlexikon	Story Mission 6-1
Waffenenzyklopädie	Story Mission 7-2



10. Schnappt Euch die Schätze



Nach Kapitel 4 könnt Ihr dekorative Objekte erobern, um Eure Fregatte zu schmücken. Das hat zwar für die Kämpfe keinen praktischen Sinn, trotzdem kann schmucke Beute der Piratenschiffe nicht schaden. Unsere Tabelle verrät Euch, wie Ihr die Schätze findet.

Richtet Euch häuslich ein: Filo im zentralen Bereich der Lounge übernimmt die Dekoration.

ALLE SCHIFFSTROPHÄEN

Trophäen	So findet Ihr es
ausgestopfte Tomate	schließt mit allen Espers des Pakt
Bett	gewinnt 5 freie Kämpfe
Bett	gewinnt 20 freie Kämpfe
Bett	gewinnt 100 freie Kämpfe
Crest	schafft 65% der Missionen
Crest	schafft alle Missionen
Crest	schafft 25% der Missionen
Crest	schafft 75% der Missionen
Crest	schafft 45% der Missionen
Crest	schafft 5% der Missionen
Fontäne	erbeutet 100.000 Gold
Fontäne	erbeutet 500.000 Gold
Fontäne	erbeutet 1.000.000 Gold
Statue	schließt mit einem Dutzend Espers des Pakt
Statue	schließt mit 25 Espers des Pakt

Gute Unterhaltung!

Extended >>

AB SEITE 96

...ANFANG VOM ENDE: GAME & WATCH



Erfolg macht übermütig: Die späten Game & Watch-Baureihen offenbarten ungewöhnliche Konzepte und verblüfften mit einfallsreichen Gimmicks – nicht immer waren sie praktisch. **Wir zeigen die skurrilen Maschinen!**



AB SEITE 86

...WIEDERGEBURT: HANDY

Nichts ist zu groß für's Mobiletelefon: Bekannte Namen der Konsolenwelt tummeln sich immer öfter auf dem Handy-Display – *Mobile Gamer* testet die Besten.

AB SEITE 90

...ENDSTATION: GAME BOY ADVANCE

Ein Handheld-Gigant nimmt Abschied: Zum Jahreswechsel ist der Nachschub an GBA-Spielen endgültig versiegt. Doch Spaß macht Daddeln mit dem Oldie immer noch – deshalb stellen wir die interessantesten Klassiker vor. Diesmal: 3D-Rennspiele.



AB SEITE 92

...NEUANFANG: PSone AUF PSP



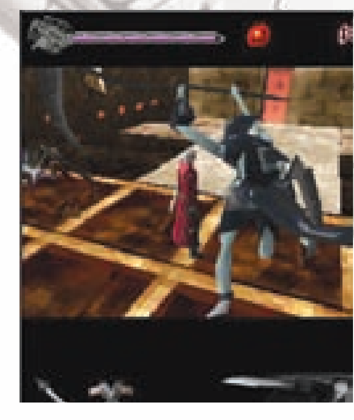
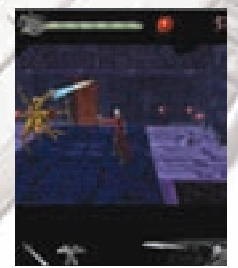
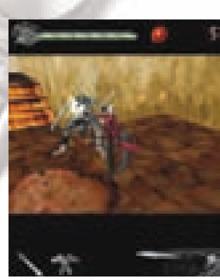
Auf ein Neues: Wer sich schon zu Zeiten der PSone mit Videospielen beschäftigt hat, darf nun Klassiker auf der PSP nachspielen – für wenige Euro als Download über PS3 und PC.

Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie den legendären Game & Watch-Modellen von Nintendo. Neu im Extended-Portfolio: Die größten Hits der ersten Playstation sind nun auf der PSP zu spielen. Aufgrund des günstigen Preises (ca. 5 Euro pro Spiel) und der kuriosen Vertriebsform (sind nur über den Online-Shop via PS3 oder PC zu beziehen) testen wir sie im Rahmen der Extended- und nicht in der normalen Spieletest-Rubrik.

Handy-Games


Die Angriffe mit Schusswaffe (links) und Schwert lassen sich fix kombinieren.

Unter Zeitdruck kämpfen oder entspannt Kugeln suchen: Jede Mission stellt Euch vor eine neue Herausforderung.

Devil May Cry 3D

Action >> Third-Person-Shooter

Mit Schwert, Pistole und Schrotflinte gegen die Höllenbrut: Auch auf dem Handy zeigt Dämonenjäger Dante spektakuläre Manöver.

Zeitgleich mit dem vierten "Devil May Cry"-Abenteuer für die Playstation 3 macht Capcom seinen Dämonenjäger Dante mobil. Das klappt etwa so wie in "Resident Evil: The Missions 3D" (Ausgabe 9): Das Abenteuer ist in 45 Missionen unterteilt, die in einem verzweigten Baum angeordnet sind. Nach jedem Auftrag könnt Ihr Euch zwischen zwei Pfaden entscheiden und so Handlung sowie Aufgaben bei jedem Versuch neu kombinieren. Jede Mission spielt in einem oder mehreren Räumen und dauert je nach Auftrag etwa ein bis zwei Minuten: Mal gilt es alle Feinde wegzuputzen, mal einen bestimmten Ort zu erreichen oder eine vorgegebene Zahl roter Kugeln zu sammeln - diese werden Euch von besiegten Gegnern überlassen, Ihr findet sie aber auch sonst überall in den Levels. Für den Kampf kombiniert Dante jeweils drei Schwerter und Schusswaffen wie Doppelpistole und Schrotflinte zu einem individuellen Stil, der allerhand Spezialangriffe ermöglicht. Weil für Schlag- und Schusswaffen eigene Tasten reserviert sind, könnt Ihr die Angriffe auch blitzschnell kombinieren und so Stilpunkte sammeln. Damit lassen sich nach und nach alle Waffen und Stilkombinationen freischalten. Wie im Vorbild kann Dante springen und sich mit dem Rückschlag der Schüsse etwas in der Luft halten. So weicht Ihr z.B. einigen Geschossen aus, die Höllenmonster auf Euch schleudern. Damit Ihr es mit Riesenauge, Sensenmann und Teufelsfratze gleichzeitig aufnehmen könnt, dürft Ihr mit schnellen Rollen am Boden ausweichen - spektakulärere 3D-Gefechte bietet Euch kein anderes Handyspiel. Die komplexe (und netterweise frei konfigurierbare) Steuerung nutzt dabei alle Tasten, bleibt aber trotzdem übersichtlich. Auch die Präsentation lässt keine Wünsche offen: Der Ablauf ist flott, die stimmungsvollen Zwischenbilder spinnen die Handlung weiter und der Sound überrascht mit reichlich Abwechslung - von Orgelmusik bis hin zu harten E-Gitarrenriffs ist alles dabei.



Devil May Cry 3D

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Capcom
Anbieter	>> www.t-mobile.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10



9 von 10 SPIELSPASS

Lasst die Waffen sprechen: rasante Ballerorgie mit Capcoms obercoolem Dämonenjäger Dante.

>> HARDWARE-NEWS

Samsungs Navigator

Mit dem Handy SGH-i550 wisst Ihr immer, wo es lang geht: Das Telefon besitzt einen eingebauten GPS-Empfänger und weist Euch mit der Navigationssoftware von Navigon den rechten Weg. Über GPS-Hotkey und Trackball lässt sich das Programm komfortabel bedienen, die Darstellung erfolgt wahlweise in 2D oder 3D. Außerdem ermöglicht das großzügige und helle Display den Einsatz im Auto; ein herkömmliches Navi wird dadurch überflüssig - falls man mit dem vergleichsweise kleinen Display leben kann. Allerdings merkt man den Luxus auch am Preis: Das Gerät kostet zirka 470 Euro und für die Navigationssoftware müsst Ihr nach 14-tägiger Testphase zusätzlich eine Lizenzgebühr berappen. Die Freischaltung erfolgt über den PC oder den eingebauten Handy-Browser.



Walkman-Handy von Sony Ericsson

Im dritten Quartal 2008 will Sony Ericsson ein Walkman-Handy veröffentlichen: Das W980 soll einen beispiellos klaren Klang besitzen und über acht Gigabyte Speicher verfügen. Die Multimediatasten befinden sich an der Außenseite (siehe Bild), damit man sie auch im zusammengeklappten Zustand bedienen kann.



Musikalischer Herausforderer

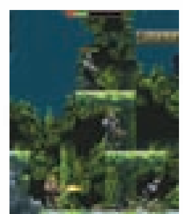
Auch Nokia hat ein Musikhandy am Start, das bereits für 330 Euro im Handel ist. Das 5610 Xpress Music kann mit dem beiliegenden Headset bis zu 22 Stunden musikalisch unterhalten - mit Stücken von Micro-SD-Karte oder dem eingebauten UKW-Radio. Ein spezieller Audiochip sorgt für einen klaren Sound und die lange Wiedergabezeit.





Turok

Action >> Jump'n'Shoot



Schleichen oder kämpfen? Es gibt verschiedene Taktiken für den Sieg.

Auch im Handy-Ableger der gleichnamigen Konsolenballerei strandet Joseph Turok auf dem Dino-Planeten und muss in zehn Levels Verbündete finden, aber auch Roland Kahn und seine Armee bekämpfen. Alternativ zum Einsatz von MG, Schrotflinte und Bogen kann sich der Held mittels Tarnfunktion verstecken und so manchem Feind in den Rücken fallen – bei Riesendinos eine clevere Taktik. Das bringt etwas Abwechslung in die Plattformgefechte, ist aber bei weitem nichts Neues.

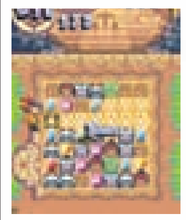
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Living Mobile
Anbieter	>> www.vodaphone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 7 von 10
Sound 4 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Solide Ballerei mit Tarnfaktor und großen Dinos, aber kaum Soundeffekten.

Slide N'Loop

Denken >> Knobelspiel



Das Spielprinzip kennt man, aber die Aufmachung ist gelungen.

In der putzigen Puzzelei "Slide N'Loop" helft Ihr dem Inkamädchen Zia, die vier Teile des Medaillons zu finden. Wie der Name andeutet, verschiebt und dreht Ihr dazu die Symbole des 7x7 Felder großen Spielfelds. Es gilt in drei Zügen drei oder mehr identische Symbole aneinanderzureihen, damit diese verschwinden. Durch die nachrückenden Teile lassen sich auch Combos entfesseln. Die ansprechend präsentierte Handlung bringt einen roten Faden in die Knobelei.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

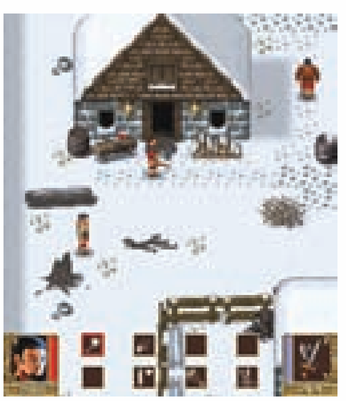
Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10
6 von 10 SPIELSPASS

Die Handlung sorgt bei der spaßigen Puzzelei für zusätzliche Motivation.

Gothic 3: The Beginning

Abenteuer >> Rollenspiel

HandyGames bringt die Vorgeschichte zum berühmten PC-Rollenspiel: Ihr steuert das Waisenkind Xardas, das vier Auserwählte finden muss. Nur so lässt sich das Königreich Khorinis vor dem Untergang bewahren. Dazu durchstreift Ihr die Oberwelt, in der es Städte, Dörfer, Kerker und Festungen zu entdecken gibt. Hier erplaudert Ihr Aufträge und fordert die 14 Monstertypen zum Duell. Die Schlachten erledigt Ihr in Echtzeit, deshalb sind flinke Finger gefragt. Zum Glück gibt's belegbare Hotkeys, mit denen Ihr z.B. auf Knopfdruck Heiltränke schluckt oder andere Items einsetzt. Eine willkommene Abwechslung ist das Knacken von Schatzkisten, was Ihr per Minispiel erledigt. "The Beginning" wird Abenteurer viele Stunden ans Handy fesseln, auch wenn die Grafik ausgesprochen mickrig erscheint.



Mächtige Welt, aber mickrige Optik: An die Winzfiguren muss man sich gewöhnen.



Gothic 3: The Beginning

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> HandyGames
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 5 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Überraschend umfangreiches Rollenspiel, das den großen PC-Bruder optimal ergänzt.

Command & Conquer 3

Denken >> Echtzeit-Strategie

Im kleinen Bruder des PC- und Xbox-360-Spektakels zeichnet EA Mobile ein düsteres Bild der Zukunft. Demnach läutet im März 2047 ein nuklearer Feuerball den dramatischen Beginn des dritten Tiberium-Krieges ein. Lediglich ein Fünftel der Oberfläche ist noch bewohnbar, natürlich zanken sich die Überlebenden um die letzten Lebensräume. Der berüchtigte Kane und seine Bruderschaft von Nod fordern erneut die Global Defence Force zum Kampf. Mit Eurem Handy könnt Ihr ihn aufhalten: Die Echtzeitschlachten beginnt Ihr mit einer Basis, dazu kauft Ihr Kraftwerk und Raffinerie. Die wandelt erbeutetes Tiberium postwendend in Dollar um. Damit lassen sich weitere Gebäude errichten, mit Kasernen und Fabriken könnt Ihr bald Panzer, Hubschrauber und allerlei andere Einheiten produzieren. Diese schickt Ihr in den Kampf gegen Kanes Truppen, die Eure Station angreifen; dank dem eingeblendeten Radar erspäht Ihr sie aber leicht.

Obwohl es gelegentlich hektisch wird, lassen sich die Kämpfe unkompliziert bedienen. Ihr bewegt den Cursor auf Zielkoordinaten oder Feind und schon setzen sich Eure Truppen in Bewegung. Die Missionen der Kampagne bieten mit umfangreichen Instruktionen und Aufgaben reichlich Abwechslung, zudem dürft Ihr Schlachten im freien Gefechtsmodus zocken. Der Ablauf ist dabei auch auf älteren Handymodellen überraschend flott. Ihr müsst aber am Ball bleiben, denn es werden lediglich abgeschlossene Missionen gespeichert. Strategiefans sollten sich diese Endzeitschlachten keinesfalls entgehen lassen.

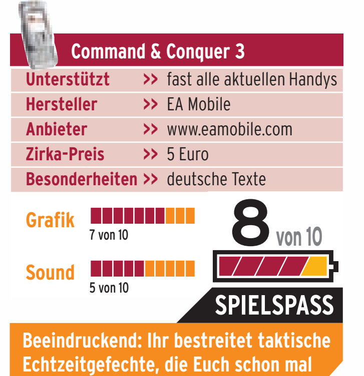




Da ist was los auf dem Display: In den turbulenten Schlachten ballern Soldaten, Panzer und Hubschrauber wild durcheinander – behaltet mit dem Radar den Überblick.



Ständig Nachschub: Neue Einheiten kauft Ihr in Barracken und Fabriken.



Command & Conquer 3

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

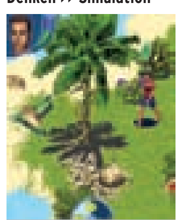
Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Beeindruckend: Ihr bestreitet taktische Echtzeitgefechte, die Euch schon mal über den Kopf wachsen können.



Die Sims 2: Gestrandet

Denken >> Simulation



Die Grafik ist zwar detailliert, aber nur schwach animiert.

Auch auf dem Handy müssen die Sims auf einer einsamen Insel überleben: In Zusammenarbeit mit anderen Schiffsbrüchigen gilt es ein Camp zu errichten, Nahrung zu sammeln und trotz schweißtreibender Arbeit die nötige Körperhygiene zu gewährleisten. Das klappt in Missionen, die Euch kreuz und quer über die Insel schicken. Der Ablauf gestaltet sich so zwar unkompliziert, wird nach ein paar Spieltagen aber auch recht eintönig.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Sprache

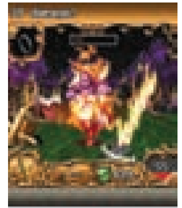
Grafik 6 von 10
Sound 4 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Von A nach B und zurück: Der Inselalltag bietet wenig Abwechslung.

Orcs & Elves 2

Abenteuer >> Rollenspiel



Mit dem Flammenschwert heizt Ihr den Obermotzen ein.

Im Nachfolger zum erstklassigen Kerkerabenteuer (Ausgabe 7) muss Dieb Valin mit Hilfe des sprechenden Zauberstabs Ellon sein Heimatdorf erreichen. Auf dem Weg durch Städte und Wälder dürft Ihr allerhand Beute machen und Passanten in die Tasche greifen – lasst Euch nicht erwischen! Natürlich erwarten Euch wieder massig Kämpfe mit Monstern, in denen Dolch, Schwert und Armbrust zum Einsatz kommen. Dank neuer Elemente schleicht sich aber auch bei Fans keine Routine ein.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 9 von 10
Sound 8 von 10

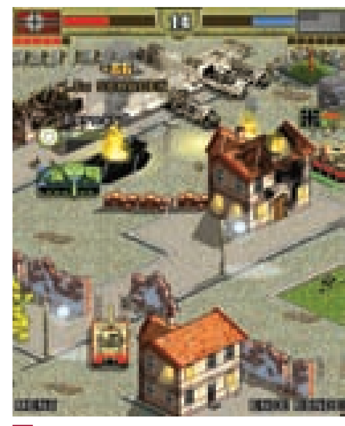
9 von 10 SPIELSPASS

Jetzt mit Langfinger: gelungene Fortsetzung zum genialen Rollenspiel.

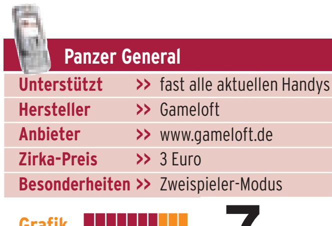
Panzer General

Denken >> Runden-Strategie

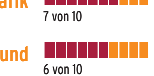
Der "Panzer General" kommandiert in drei Kampagnen amerikanische, russische und deutsche Truppen. Meist gilt es, in den wenige Bildschirme großen Arealen alle Feinde zu pulverisieren. Dabei müsst Ihr zerstörbare Deckung wie Häuser und Zugwaggons geschickt nutzen, Reparaturextras einsetzen und gelegentlich die Artillerie bemühen – in den wuchtigen Angriffsanimationen kommt die Zerstörungskraft Eurer Truppe prächtig zur Geltung. Leider lassen sich die Reaktionen der Computergegner leicht einschätzen, was einige Einsätze recht einfach gestaltet. Zum Glück gibt's einen prächtigen Multiplayer-Modus, in dem zwei Freunde per Bluetooth oder Hotseat gegeneinander antreten dürfen – hier entwickeln sich spannende Schlachten, die Euren Grips mächtig fordern.



Zerstörbare Umgebung: Bei den Gefechten geht einiges zu Bruch.



Panzer General	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> Zweispieler-Modus



Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10



7 von 10 SPIELSPASS

Ideal für Duelle: Die Computerfeinde sind oft nur Kanonenfutter, aber gegen einen Freund wird's aufregend.

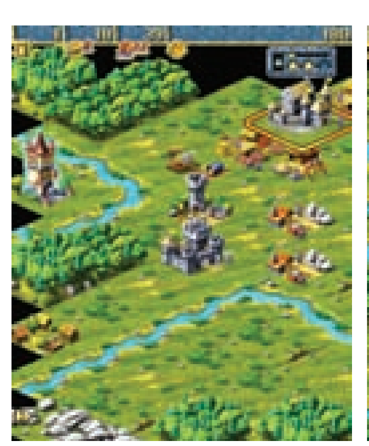
Townsmen 5

Denken >> Aufbau-Strategie

Die "Townsmen" sind unter Handyspielern bereits legendär, in der fünften Episode zeigt sich die Aufbau-Strategie von ihrer dunklen Seite. Ihr spielt einen machtsüchtigen Baron, der eine Siedlung nach der anderen unterwirft und mit seinen Steuereintreibern ausbeutet. Dabei stellt sich Euch der Zauberer Celdron in den Weg, der Euer Imperium mit seinem Drachenheer bedroht. Dieses bekämpft Ihr in diversen Minispielen und nutzt das Blut gefangen genommener Flattermänner, um stärkende Zaubertränke für Eure Soldaten zu brauen.

Die Organisation der Eroberung klappt wie in anderen Aufbauspielen: Eure Untertanen errichten Farmen und schuften in Minen, um die nötigen Rohstoffe für Eure Eroberungspläne zu beschaffen. Mit diesen errichtet Ihr neue Außenposten, welche die Grenzen Eures Reichs sichern. Im Vergleich zum Vorgänger haben die Entwickler das Spielprinzip auch um neue Gebäude und Untertanen erweitert: Ihr dürft z.B. jetzt mit Tavernen Umsatz machen und die Mächte von Druiden nutzen. Außerdem gilt es nun widerborstige Siedlungen mit Gewalt zu knechten. Wenn die Untertanen nicht spuren, hetzt Ihr ihnen die Soldaten auf den Hals.

Die Präsentation von "Townsmen 5" wirkt zwar etwas trocken, dafür stellen Euch der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad und die Minispiele vor knifflige Aufgaben. Vorbildlich ist zudem der Umfang, Euch erwarten 14 gewitzte Kampagnen und obendrein ein Endlosmodus mit weiteren sechs Szenarien.





Aufbau mit Komfort: Mit der neuen Fast-Forward-Funktion lässt sich der Abbau von Ressourcen beschleunigen und Eure Erfolge werden jetzt automatisch gespeichert.



Minispiel-Action: Fangt die Drachen ab, bevor sie Eure Truppen flambieren.



Townsmen 5	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Handygames
Anbieter	>> www.handy-games.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 7 von 10
Sound 5 von 10

8 von 10 SPIELSPASS

Mächtig Spaß am Leid der Untertanen: In "Townsmen 5" dürft Ihr den bösen Imperator spielen.


LIFESTYLE-HEIMKINO
IM WOHNZIMMER





Game-Boy-Galaxie >>



VOLLGAS IN 3D

Rennspiele mit Temporausch: Polygonoptik macht's möglich. Sogar auf dem GBA.



Beeindruckt das Publikum: "Need for Speed Underground" veranstaltet illegale Straßenrennen.



Bei "Need for Speed Porsche Unleashed" dürft Ihr im authentischen Cockpit Platz nehmen.

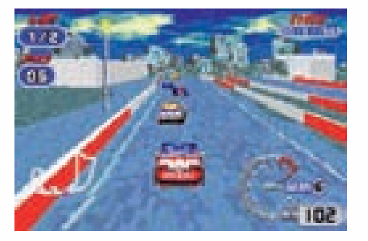
Der Game Boy Advance gehört technisch längst zum alten Eisen, trotzdem haben clevere Programmierer überraschend aufwändige Spiele für ihn entwickelt. Am eindrucksvollsten sind Titel mit echter 3D-Grafik, bei denen es sich meist um Rennspiele handelt. Mit rasender Geschwindigkeit und komplexer Umgebung holen sie alles aus dem Nintendo-Handheld heraus. Allerdings geht das Grafikfeuerwerk oftmals zu Lasten von Komfort und Spieltiefe: *Mobile Gamer* klärt, welche 3D-Rasereien tatsächlich taugen.

Asphaltrennen

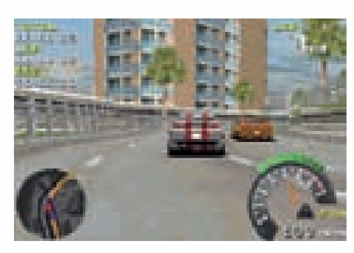
Wer auf der Straße dominieren will, kommt an "Need for Speed Most Wanted" nicht vorbei. Hier gilt es, von wuchtigem Hiphop begleitet, nicht nur die Konkurrenz, sondern auch bis zu sechs Polizeiwagen abzuschütteln. Außerdem gibt's Spezialdisziplinen wie Drag- und Drift-Rennen, in denen Eure Fahrtechnik geprüft wird. Etwas hakeliger und weniger protzig, dafür mit bis zu drei Mitspielern gestalten sich die Rennen in "Need for Speed Porsche Unleashed". Fans lizenzierter Vehikel greifen lieber zu Codemasters "TOCA World Touring Cars", in dem Ihr unter anderem BMW, Ford, Subaru und Mitsubishi steuern sowie tunen dürft. Außerdem führt Euch die Welttour rund um den Globus vom australischen Bathurst bis nach Buenos Aires. Bei der Präsentation können Konkurrenten wie "Tokyo Xtreme Racer Advance" und das "Street Racing Syndicate" mithalten; Letzteres bringt mit 18 erspielbaren Groupies sogar zwischen den Rennen ansehnliche Grafiken aufs LCD – dafür mangelt's an spielerischer Abwechslung.

Offroad-Kür

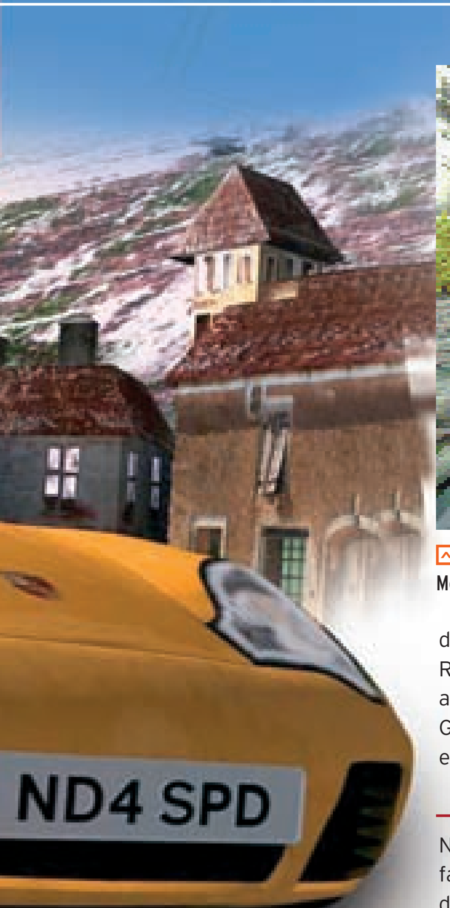
Für GBA-Raser sind deshalb Rally-Rennen erste Wahl, denn hier müsst Ihr auch mit unterschiedlichem Untergrund zurecht kommen. Die eindrucksvollsten Vertreter sind das von einem Zwei-Mann-Team entwickelte "V-Rally 3" und "Top Gear Rally": Ihr brettert zwar nur über wenige Stre-



"TOCA World Touring Cars" bietet spielerischen Realismus, hinkt aber optisch der Konkurrenz hinterher.



Grafisch ansehnlich, aber mit wenig Tiefgang: "Street Racing Syndicate".



Tolle Fahrphysik und verblüffend schnelle 3D-Grafik: "Top Gear Rally" lässt den GBA-Motor aufheulen.



Schlagt die besten Fahrten Eurer Freunde: "Sega Rally Championship" besitzt eine 'Ghost'-Funktion.

cken, die aber einzigartigen Detail-Reichtum aufweisen. Es geht über Brücken und durch Tunnel, luxuriösere 3D-Grafik findet Ihr in keinem anderen GBA-Rennspiel. Dabei bleibt die Spieltiefe keineswegs auf der Strecke, obwohl die Computerpiloten mitunter leicht zu überholen sind.

Vielleicht greift Ihr auch zum optisch etwas gröberen "Sega Rally Championship" , das mit tauschbaren 'Geist'-Fahrern und Vierspielermodus bessere Linkfunktionen bietet – mit Freunden macht es am meisten Spaß. Ihr könnt Euch sogar per Passwort online in die Weltrangliste eintragen. Zu holprig spielen sich dagegen "ATV Thunder Ridge Riders" und die enttäuschende „Smuggler's Run“-Umsetzung, in denen Ihr auch mit Quad und Buggy durchs Gelände heizt, dabei aber die Orientierung verliert.

Sonderfahrten

Neben den traditionellen Wettfahrten stehen 3D-Rennspiele an der Startlinie, in denen Ortskenntnis und Action die wichtigste Rolle spielen. In "Stuntman" müsst Ihr daher nicht nur innerhalb des Zeitlimits das Ziel erreichen, sondern auf dem Weg dorthin über Schanzen springen, durch Kisten brechen und 90°-Drifts zeigen – der deutsche Sprecher kündigt jede Aufgabe an. Nur wenn Ihr die Mehrzahl der Stunts zeigt, kommt Ihr in die nächste Szene. Dagegen gilt es in "Crazy Taxi: Catch a Ride" und zwei "Driver"-Episoden den korrekten Weg durch diverse 3D-Städte zu finden. Beim Taxifahrer geht's immer von A nach B, während die Undercover-Cops je nach Mission zudem bewegliche Ziele ins Visier nehmen. Hier müsst Ihr auch mal Gangster unauffällig verfolgen oder sie unbarmherzig von der Straße abdrängen – wer originelle Abwechslung vom Rennalltag wünscht, sollte eine Probefahrt wagen. *oe*





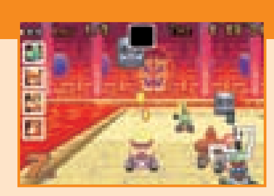
In "V-Rally 3" gibt's nur drei Konkurrenten und sechs Strecken; dafür spielt es sich schwungvoller als sämtliche Mitbewerber.

3D-Rennspiele für den GBA

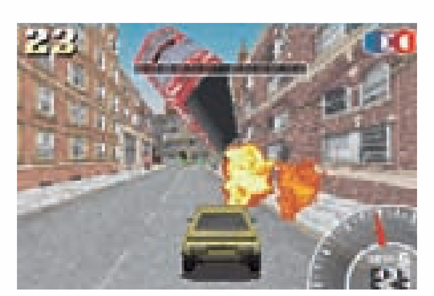
Name	Hersteller	Spieler	Wertung
ATV Thunder Ridge Riders	Zoo Digital	1-2	6 von 10
Big Mutha Truckers	DSI	1-2	5 von 10
Crazy Frog Racers	CDV	1-2	3 von 10
Crazy Taxi: Catch a Ride	THQ	1	6 von 10
Driv3r	Atari	1-2	6 von 10
Driver 2	Infogrames	1	6 von 10
Ford Racing 3	DSI	1-2	4 von 10
Lego Drome Racers	THQ	1-4	4 von 10
Need for Speed Carbon: Own the City	Electronic Arts	1-2	7 von 10
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	1-2	7 von 10
Need for Speed Porsche Unleashed	Electronic Arts	1-4	6 von 10
Need for Speed Underground	Electronic Arts	1-2	6 von 10
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	1-2	7 von 10
Sega Rally Championship	Sega	1-4	7 von 10
Smashing Drive	DSI	1-2	5 von 10
Smuggler's Run	DSI	1-2	4 von 10
Street Racing Syndicate	DSI	1-2	6 von 10
Stuntman	Infogrames	1-4	8 von 10
TOCA World Touring Cars	Ubisoft	1-2	7 von 10
Tokyo Xtreme Racer Advance	Crave	1-2	6 von 10
Top Gear Rally	Kemco	1-2	8 von 10
V-Rally 3	Infogrames	1-2	9 von 10

Mogelpackung

Auf dem GBA entdeckt Ihr auch Rennspiele, die 3D-Grafik nur vorgaukeln. Dabei fährt die Kamera über eine 2D-Fläche, die schräg auf den Spieler zukommt. Fahrzeuge und Hindernisse werden als Bitmap-Grafiken auf die Piste gesetzt und gegebenenfalls gezoomt. Das berühmteste Beispiel dieser als 'Mode 7' bekannten Technik ist "Mario Kart Super Circuit".



Keine Buckel oder Täler: Wie in allen anderen Mode-7-Rennspielen sind in "Mario Kart Super Circuit" die Strecken flach.

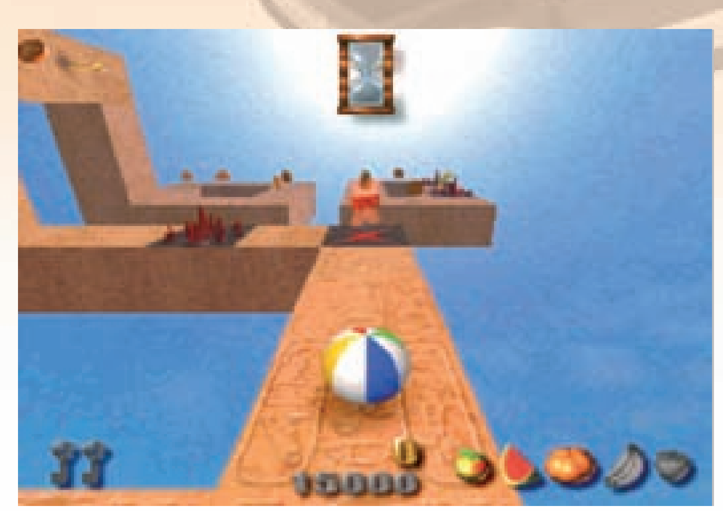


Die Explosion schleudert den Bus in die Luft: Kann der "Stuntman" darunter hindurchflitzen?

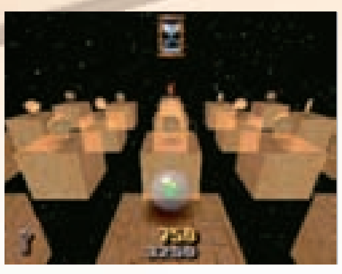


Fahrt möglichst schnell zum Baseballstadion: Die Bild-im-Bild-Funktion zeigt bei "Crazy Taxi" das Ziel.

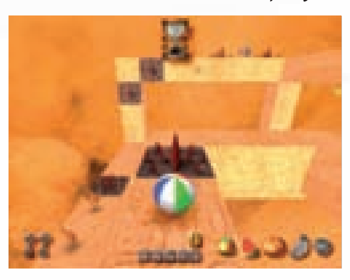
Playstation Portable >>



PSP Der Ausgang ist direkt vor Euch, aber wo findet Ihr den Schlüssel? Sucht im Hintergrund: Euer Ball kann über die Stacheln hüpfen und geradewegs die Wand hochrollen.



PSP Schnappt Euch die Münzen: In diesem Bonuslevel müsst Ihr exakt springen.



PSP Achtet auf die Sanduhr: Wer schnell ist, kann alle Boni abräumen.



Kula World

Denken >> Knobelspiel

Da raucht der Kopf: Wer hier den Ausgang finden will, muss kompliziert um die Ecke denken.

An vielen Klassikern nagt der Zahn der Zeit, andere spielen sich dagegen so frisch wie am ersten Tag. Einer davon ist "Kula World", in dem Ihr einen Ball über schwebende 3D-Gebilde manövriert.

Dabei könnt Ihr lediglich vorwärts rollen und den Ball auf der Stelle um jeweils 90° drehen. An bestimmten Stellen kullert Euer Ball über die Kante, so lassen sich alle Flächen der wirren 3D-Konstruktionen erkunden. Außerdem dürft Ihr springen, um Abgründe und tödliche Stachelfelder zu überqueren. Mit diesen überschaubaren Spielelementen baut der schwedische Entwickler Game Design 200 verwinkelte Levels, die Eure grauen Zellen auf Hochtouren bringen. Denn Ihr sollt nicht einfach nur zum Ausgang rollen, sondern unterwegs auch einen oder mehrere Schlüssel sammeln. Diese finden sich an entlegenen Stellen, die Ihr nur mit einigen Tricks erreicht: Oftmals müsst Ihr den Rollpfad über weit entfernte Flächen planen, von denen aus der Schlüssel gar nicht zu erspähen ist – schon nach wenigen Levels geratet Ihr in Labyrinthe, die Euch mächtig grübeln lassen. Extrajäger sammeln zudem massig Früchte sowie Kristalle und entdecken diverse Bonuslevels. Dabei müsst Ihr Euch aber sputen, denn das Zeitlimit sitzt Euch stets im Nacken. Besonders wenn es knapp wird, lassen die treibenden Elektrobeats Euer Herz schneller schlagen. Zum Glück findet Ihr auch Sanduhren, die Euch zusätzliche Zeit schenken. Wer sämtliche Levels im Schlaf beherrscht, darf sich im Time-Trial beweisen. Schade: Der Zweispieler-Modus wird auf der PSP nicht unterstützt.

Kula World

Entwickler	>> Game Design, Schweden
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

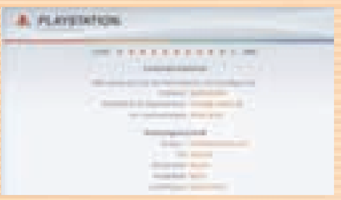


Schiebt die Kugel und sammelt die Schlüssel: zeitlose Rätselei mit verwirrenden 3D-Layrinthen.

>> SO GEHT'S

Online-Shopping mit dem PC

Sony macht seinen Online-Handel PC-kompatibel: Seit der Vorweihnachtszeit braucht Ihr keine Playstation 3 mehr, um PSone-Klassiker auf die PSP zu bringen. Vorraussetzung ist allerdings ein PC mit Windows XP und Service Pack 2 oder Windows Vista, denn der Download und die Übertragung aufs Handheld klappt nur mit der Win-Software "Playstation Network Downloader" – surft auf http://store.playstation.com und installiert sie auf Eurem Rechner. Anschließend erstellt Ihr ein PSN-Konto; hierfür müsst Ihr eine E-Mail-Adresse und persönliche Daten wie Anschrift und Geburtsdatum angeben. Bezahlt wird derzeit nur per Kreditkarte, deren Daten Ihr ebenfalls eingebt. Sämtliche Angaben werden überprüft, deshalb erhaltet Ihr im Zuge der Anmeldung eine E-Mail mit Bestätigungslink. Nach Abschluss der Registrierung könnt Ihr Euch im PSN-Store mit E-Mail und Passwort anmelden: Mit wenigen Klicks lassen sich PSone-Klassiker kaufen und herunterladen. Dabei wird der "Playstation Network Downloader" gestartet, der das unerlaubte Vervielfältigen der Spiele verhindert und die problemlose Übertragung auf Euer Handheld gewährleistet. Dieses verbindet Ihr wie gewohnt per USB-Kabel mit Eurem PC.



PC Haltet bei der Registrierung Eure Kreditkartendaten bereit.



PC Einfacher geht's nicht: Der Online-Store für PC ist übersichtlich und lässt sich kinderleicht bedienen.

G-Police

Action >> Flugsimulation

Psygnosis' "G-Police" gilt als eines der aufwändigsten Ballerspiele für die PSone, was nicht zuletzt an den umfangreichen Renderfilmen und deutscher Sprachausgabe auf zwei CDs liegt – auf Eurem Memory Stick belegt der Cyberkrimi um Jeff Slater und seine ermordete Schwester satte 800 MB.

In 35 Missionen steigt Ihr einem mächtigen Konzern auf die Füße. Ihr steuert einen Gleiter, der wie ein Hubschrauber auf der Stelle schweben, sich drehen, auf- und absteigen kann. Ihr bestückt ihn mit Waffen wie Minigun und diversen Raketen, um anschließend in 51 Landschaften und Stadtumgebungen allerlei Bösewichte aufs Korn zu nehmen. Ihr müsst verdächtige Fahrzeuge untersuchen, Spione durch Hochhausschluchten verfolgen und Straßengangs ausräuchern. Die Missionen bieten reichlich Abwechslung und erfordern fliegerisches Können – die Analogsteuerung wird allerdings nicht unterstützt.



PSP Raketenangriff: Experimentiert mit unterschiedlicher Bewaffnung.



G-Police

Entwickler	>> Psygnosis, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

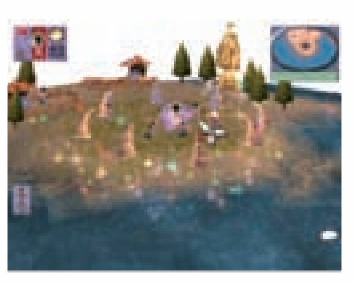
7 von 10 SPIELSPASS

Leider ohne Analogsteuerung: Den aufwändigen Cyberkrimi inszeniert Psygnosis als Cockpit-Ballerei.

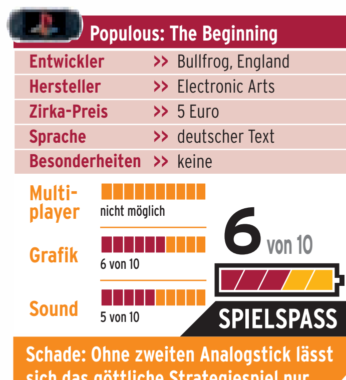
Populous: The Beginning

Denken >> Echtzeit-Strategie

In der "Populous"-Serie spielt man gewöhnlich Götter, aber bei "The Beginning"" schlüpft Ihr in die Rolle eines Schamanen. Dieser schart Untertanen um sich, mit dem er die Welt erobert und konkurrierende Völker unterwirft. Das klappt wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen mit Ressourcen-Management: Eure Bevölkerung fällt Bäume oder baut Gebäude und ermöglicht so Wachstum und Vermehrung. Außerdem betet sie am Tempel, was dem Schamanen Mana beschert: So lernt er im Laufe des Abenteuers immer mächtigere Zaubersprüche, mit denen er Feinde in die Flucht schlagen und deren Siedlungen zerstören kann – Ihr beschwört sogar Vulkane und mächtige Flutwellen. Leider spielt sich die übersinnliche Karriere ziemlich hakelig, zumal Ihr die Dualshock-Funktionen mit der PSP nicht nutzen könnt. Wie im Vorbild ist die Übersicht nicht optimal: Es gibt zwar einen Radar, aber die Sichtweite auf der 3D-Welt ist stark eingeschränkt.



PSP Für Zauber braucht Ihr Mana: Lasst die Untertanen am Tempel beten.



Populous: The Beginning

Entwickler	>> Bullfrog, England
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Schade: Ohne zweiten Analogstick lässt sich das göttliche Strategiespiel nur recht hakelig bedienen.

N2O: Nitrous Oxide

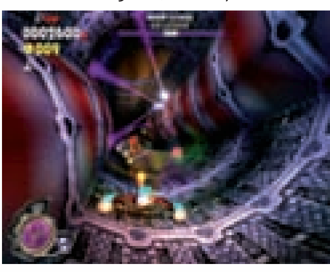
Action >> Shoot'em-Up

Gremlins PSone-Ballerei erinnert an den Atari-Klassiker "Tempest". Ihr wählt einen von vier Gleitern und donnert durch über 100 röhrenförmige, farbenfrohe Ballerlevels. Die Raumschiffe lassen sich mit Extras wie Turbo und Schutzschild ausrüsten. Neben der Bordkanone könnt Ihr einige Spezialprojektile sammeln, die etwa seitlich oder schräg über die Wände kullern. Damit gilt es Käfer und Spinnen aufs Korn zu nehmen, außerdem sammelt Ihr Extras wie Münzen und Pilze.

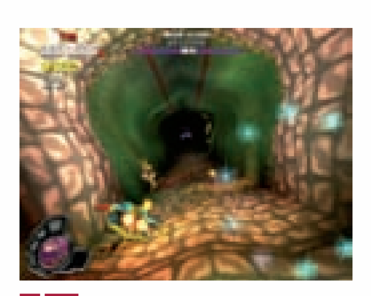


PSP Der Level dreht sich im Kreis, dabei blitzt, leuchtet und glitzert es in allen Winkeln. Jede Aktion wird mit aufwändigen Spezialeffekten gefeiert.

Das klingt alles recht psychedelisch und spielt sich auch so: Die bis heute originelle Grafik fasziniert Euch mit surrealem Farbenspiel sowie abgedrehten Laser-, Wabbel- und Unterwassereffekten. Grelle Blitze zucken durch die Röhren und Schüsse beleuchten die Wände der Tunnel, während wuchtiger Techno für euphorische Stimmung sorgt. Zwischen den Levels lassen sich eroberte Credits gegen Extrawaffen und Punkte tauschen. Trotz der digitalen Steuerung spielt sich "Nitrous Oxide" schwungvoll, schließlich müsst Ihr nur nach rechts und links lenken sowie auf den Feuerknopf hämmern. Wer eine eindrucksvolle Ballerei mit hohem Stressfaktor sucht, greift zu.



PSP Gewölbt oder verwinkelt? Jeder Tunnel besitzt eine eigene Grundform.



PSP Haltet Ausschau: Die Feinde krabbeln Euch aus dem Hintergrund entgegen.



N2O: Nitrous Oxide

Entwickler	>> Gremlin, GB
Hersteller	>> Zoo Digital
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Dank wuchtigem Techno und FX-Gewitter kann die Röhrenballerei auch heute noch begeistern.



Pocket-PC-Power >>



Die Konkurrenz zieht mit dem Turbo an Eurem Flitzer vorbei: Wer die Lage der vielen Extras kennt, kann sich einen gewaltigen Vorteil verschaffen.

Raging Thunder

Rennspiel >> Arcade

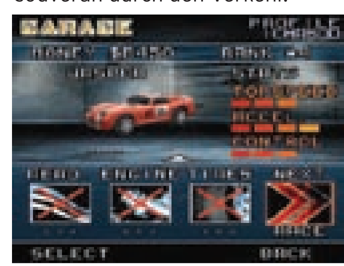
Schnell und unkompliziert: Veranstaltet schwindelerregende Wettrennen für bis zu vier Freunde.

Bislang konnten Rennspiele für Pocket-PC technisch nicht mit der Handheld-Konkurrenz mithalten, doch "Raging Thunder" setzt dem Übel ein Ende: Auf den fünf Strecken braust Ihr atemberaubend schnell durch Tunnel, dichten Wald und felsige Canyons. Den Straßenrand säumen detaillierte Bäume, Häuser und Straßenlampen, an denen Ihr mit über 200 Sachen vorbeirauscht. Die rasante 3D-Grafik ist zudem mit allerlei Effekten gespickt, die man in anderen Pocket-PC-Rasereien vermisst. Bremslichter und qualmende Reifen signalisieren die Fahrmanöver der Konkurrenten, in Rempeleien fliegen die Fetzen und bei Turbo-Einsatz bekommt Ihr den Tunnelblick. Doch auf den Pisten entdeckt Ihr auch Extras: Luftwirbel beschleunigen Eure Boliden, Dollarzeichen verschaffen Euch einen saftigen Geldbonus und Totenköpfe bremsen das Fahrzeug – schubst Eure drei Gegner rein!



Mit knapp 270 km/h über den Asphalt: "Raging Thunder" ist rasend schnell.

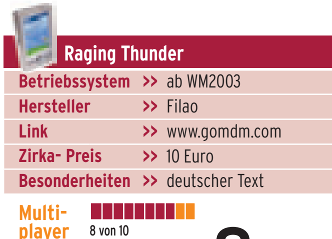
Das ist allerdings nicht einfach, denn obwohl es sich um ein actionlastiges Rennspiel handelt, ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig. Ihr müsst behutsam via Steuerkreuz einlenken, um Überholmanöver und Kurven schadlos zu überstehen. Auch bei den weiten Sprüngen ist Präzision gefragt, sonst fliegt Ihr direkt in die Bande. Zum Glück reagieren die Boliden direkt auf Eure Kommandos, was auch in brenzligen Situationen schnelle Reaktionen ermöglicht – mit etwas Übung manövriert Ihr souverän durch den Verkehr.



Verbessert Euch: Jeder Wagen lässt sich in der Tuning-Werkstatt aufmotzen.



Die drei Fahrzeuge unterscheiden sich durch Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling, zudem lässt sich ihr Fahrverhalten mit Upgrades optimieren. Ihr kauft Tuningteile für Aerodynamik, Getriebe und Räder, die Ihr mit Siegesprämien aus dem Championship-Modus und eingesammelten Dollars bezahlt. Alternativ tummelt Ihr Euch im Arcade-Modus oder beim Zeitrennen; Eure Fahrten lassen sich hier als 'Geist' speichern und tauschen. Der Mehrspieler-Modus macht die 3D-Raserei rund, bis zu drei Freunde kleben Euch fluchend am Spoiler.



Raging Thunder	
Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Filao
Link	>> www.gomdm.com
Zirka- Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> deutscher Text

Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

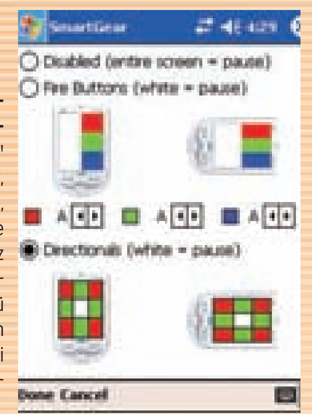
8 von 10 SPIELSPASS

Aufwändige 3D-Raserei mit Tuning-Elementen und Bonus-Items, aber leider nur fünf Strecken.

>> NEWS

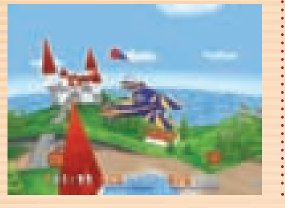
Multi-Emulator für Konsolen

BitBank Software bringt Konsolenklassiker auf Euren Pocket-PC. Der Emulator "SmartGear" unterstützt Spiele für Game Boy, Game Gear, Master System, NES, PC-Engine und Mega Drive. Die Steuerung klappt über Steuerkreuz und Tasten, auch Touch-Kommandos sind erlaubt. Im Optionsmenü dürft Ihr Bildschirmbereiche den Tasten zuordnen (siehe Bild). Bei www.clickgamer.de kostet die Software knapp sieben Euro.



3D-Luftakrobatik mit dem Doppeldecker

Wer sich mit waghalsigen Manövern in den Lüften austoben will, sollte einen Rundflug mit "3D Super-G Stunt" wagen. Eure Himmelskür lässt sich dank der eingebauten Replay-Funktion anschließend aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Neben dem Stunt-Modus ermöglicht die Fliegerei auch Wettrennen durch Himmelstore und Fotoshootings. Interessierte Piloten können das Kunstflugspiel unter www.omnigsoft.com für zirka 14 Euro erwerben.



Nutzt den Stylus als Schlagzeugstick

Mit "Pocket Drum Star" haut Prowler Studios ordentlich auf die Pauke: Mit Stylus oder Fingern trommelt Ihr auf Snare und Basedrum, lasst Becken und Hi-Hat zischen. Der Klang des Schlagzeugs ist klasse, allerdings bietet der Hersteller kaum Funktionen. Wer auf ein Aufnahmestudio verzichten kann, darf für drei Euro bei www.growler-studios.com zuschlagen.



Revival

Denken >> Runden-Strategie

Viele Jahre wurde die "Revival"-Welt von erbitterten Kriegen erschüttert, doch jetzt soll ein mutiger General die sieben Planeten mit insgesamt 27 Kontinenten unter eine Krone bringen. Da die Technik jedes Planeten unterschiedlich fortgeschritten ist, zieht Ihr rundenweise mit Speerkämpfern und Kavallerie, aber auch Schiffen und Panzern ins Gefecht. Dabei spielen auch ökonomische Aspekte eine Rolle, denn jedes eroberte Gebiet besitzt Bodenschätze. Baut sie ab und errichtet damit Siedlungen, die Eure Streitmacht mit Nachschub versorgen. Trotzdem solltet Ihr Opfer vermeiden, denn sämtliche Einheiten sammeln bei den Kämpfen Erfahrung und verbessern sich im Laufe des Abenteuers. So könnt Ihr es mit bis zu sieben feindlichen Parteien gleichzeitig aufnehmen. Leider ist die Präsentation schwach, besonders die mickrigen Kampfanimationen enttäuschen.



Der 'Fog of War' begrenzt die Sichtweite: Schützt die Arbeiter und Siedlungen mit mehreren Wächtern.



Revival

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Hero Craft
Link	>> www.herocraft.com
Zirka- Preis	>> 17 Euro
Besonderheiten	>> keine

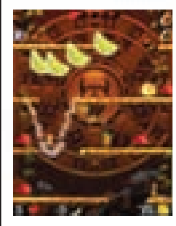
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Komplexe Feldzüge mit Aufbauelementen, die sich allerdings grafisch recht altbacken präsentieren.

Bananas!

Reaktion >> Jump'n'Run



Kraxelt schnell nach oben und sammelt möglichst viele Früchte.

Affe Filbert klettert in fünf automatisch scrollenden Plattformwelten nach oben, um die Symbole der Macht zu ergattern. Dabei trifft er auf allerlei leckere Früchte, aber auch Totenköpfe und Stachelfallen – weicht ihnen schnell aus, um nicht unten aus dem Bildschirm zu fallen. Fünf Obermotzkämpfe und Schlüsselsuche sorgen für Abwechslung, außerdem dürft Ihr mit dem eingebauten Editor eigene Levels erstellen: "Bananas!" ist ein solider Kletterspaß für Schnelldenker.

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Lygue Games
Link	>> www.lygue.com
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Putzig aufgemachte Kraxelei, die den Puls auf Hochtouren bringt.

Toe 2 Toe Boxing Champion

Action >> Beat'em-Up



Prügelspiele sind auf dem Pocket-PC selten, leider kann auch "Toe 2 Toe" diese Lücke nicht schließen. Weil Ihr lediglich schlagt und blockt, gestalten sich die Duelle unspektakulär. Das gilt auch für die grafische Aufmachung, denn die staksig animierten Boxer wirken alles andere als sportlich: Nur der rotierende 3D-Ring und das hübsche Nummerngirl bewahren Euch vor dem Einnicken, selbst eiserne Prügelfans werfen schnell das Handtuch.

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Prowler Studios
Link	>> prowlerstudios.com
Zirka-Preis	>> 9 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

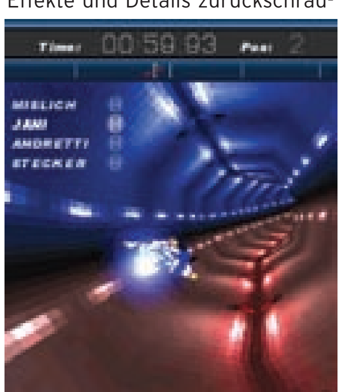
4 von 10 SPIELSPASS

Technischer K.O.: fader Schlagabtausch mit steifen Boxern.

Flux Challenge

Rennspiel >> Arcade

Im Hochgeschwindigkeitsrennen "Flux Challenge" gleitet Ihr mit sechs futuristischen Vehikeln durch verzweigte Tunnelsysteme. Auf den 24 Strecken weicht Ihr Stoppern und Laserbarrieren aus, nutzt Abkürzungen und den Boost. Dabei dürft Ihr die rasante Optik in Außenansicht und Cockpit-Perspektive genießen: Auf älteren Pocket-PCs lassen sich Effekte und Details zurückschrauben, damit die Grafik nicht ins Stottern kommt. Die Steuerung klappt mit allen drei Modi optimal (Stylus, virtuelles und Hardware-Steuerkreuz), dagegen vermisst Ihr etwas Drumherum: Es gibt weder Upgrades noch Extras, außerdem hat PDAmill auf einen Mehrspieler-Modus verzichtet. Deshalb eignet sich "Flux Challenge" nur für Gelegenheitsraser, die mal zwischendurch eine flotte Runde drehen wollen.



Die Tunneloptik bringt die Geschwindigkeit toll rüber, dafür zeigt die Umgebung aber wenig Details.



Flux Challenge

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka- Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

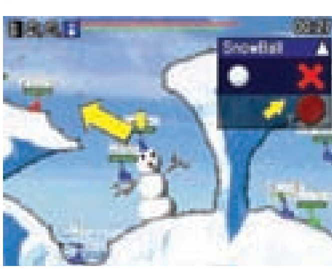
7 von 10 SPIELSPASS

Das pfeilschnelle Röhrenrennen verblüfft mit verzweigten Strecken, bietet aber wenig Drumherum.

Soldier Ants

Denken >> Runden-Strategie

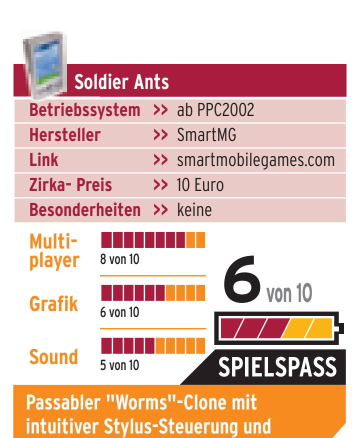
Die "Worms" von Team 17 haben es bisher nicht auf den Pocket-PC geschafft, an ihre Stelle treten die "Soldier Ants". Diese Kampfameisen kraxeln abwechselnd durch mehrstöckige 2D-Welten und nehmen sich mit 15 Waffen aufs Korn. Bis Ihr Zielsuchraketen, Granaten, Atomkarotten und Scharfschützengewehr präzise einsetzen könnt, bedarf es ein einiger Übung. Die Gefechte spielt Ihr einzeln, in Kampagne und Mehrspieler-Modus gegen bis zu drei feindliche Teams: Ihr dürft sogar mit Freunden gegen Computerfeinde antreten. Mit mehreren Parteien dauern die Matches allerdings länger, glücklicherweise könnt Ihr jederzeit speichern. Für Dauerzocker hält SmartMG Map-Packs mit neuen Waffen parat.



Mit der Zoom-Funktion lassen sich auch entfernte Gegner anvisieren.



Rakete, Mine oder Brandbombe? Lernt die Funktion der Waffen, um zu siegen.



Soldier Ants

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> SmartMG
Link	>> smartmobilegames.com
Zirka- Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Passabler "Worms"-Clone mit intuitiver Stylus-Steuerung und verbissenen Mehrspielergefechten.



Für Partien mit zwei Spielern waren die Micro Vs.-Geräte mitsamt ihren runden Gamepads ideal.

Game & Watch

Nintendo hatte viele ungewöhnliche Ideen für seine LCD-Spiele – *Mobile Gamer* stellt Euch die kuriosen und coolen Geräte genauer vor.



Der Siegeszug der Game & Watch-Serie in den frühen 80er-Jahren war nicht zu stoppen: Sowohl Standardgeräte als auch die komplexeren Multi-Screen-Varianten kamen bei begeisterten Mobilzockern an, Titel wie "Donkey Kong" durchbrachen sogar die magische Millionengrenze im Verkauf. Nintendo gab sich aber nicht damit zufrieden, das bereits Erreichte nur zu verwalten bzw. lediglich immer neue Veröffentlichungen nachzuschieben. Deshalb wurden weitere Varianten entwickelt, die ab Mitte 1983 in den Handel kamen und die Game & Watch-Serie mit neuer Technologie fortsetzten – letztlich aber nicht mehr den ganz großen Anklang fanden.

Tabletop & Panorama

Die Tischgeräte der Tabletop-Serie brachten erstmals Farbe ins Spiel. Durch den dunklen Hintergrund kamen die bunten LCD-Szenarien besonders gut zur Geltung. Die ganze Pracht wurde dem Spieler zudem durch geschickte Spiegelung besonders groß vor Augen geführt. Gesteuert wurde erstmals mit einem kleinen Joystick, was eine deutliche Umgewöhnung gegenüber den normalen Game & Watch-Geräten bedeutete. So originell die Geräte ausfielen, ein gravierender Nachteil der Tabletops war nicht zu übersehen: Durch die Form eines Mini-Spielautomaten sehen die Geräte zwar putzig aus, sind aber nicht mehr mobil. Das erkannte auch Nintendo und brachte deshalb fast alle Titel im Zuge der Panorama-Reihe nochmal auf den Markt: Auch hier gab es bunte LCD-Grafiken und den Spiegeltrick zu bestaunen, doch die Geräte hatten eher das Format der handlichen Vorgänger und fielen damit spürbar portabler aus.

Game & Watch

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 9	Die einfachen Serien
Ausgabe 10	Geräte mit Doppelbild
Ausgabe 11	Ungewöhnliche Modelle
Ausgabe 12	Alternative Spielmöglichkeiten

SuperColor

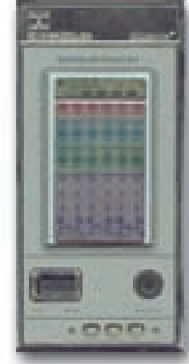
Der Name ist irreführend gewählt, denn im Gegensatz zu Panorama und Tabletop konnten die größer dimensionierten SuperColor-Geräte nicht wirklich farbige Grafiken wiedergeben – ein bunt bemaltes Display sorgte nur für die entsprechende Illusion. Das ungewöhnliche Format alleine reichte darum nicht, um die Massen von dieser

Die flachen Panorama-Geräte werden aufgeklappt und machen das Bild über einen Spiegel sichtbar.

Die Tabletop-Geräte beeindrucken mit farbigem Display, sind aber für mobilen Einsatz weniger geeignet.



Besitzer von Crystal-Geräten hatten dank transparentem Display den Durchblick.



Die Super-Color-Titel wurden mit einem ungewöhnlichen Hochkantformat bedacht.

Variante zu überzeugen, weshalb nur läppische zwei Spiele veröffentlicht wurden.

Micro Vs.

Mehr zu bieten hatte das originelle Micro Vs.-Trio: Zwar hüpften hier nur schwarz-weiße Figürchen übers Bild, dafür durften zwei Spieler gleichzeitig ran. Die Designer machten sich das extreme Breitbildformat des Screens zunutze und schufen Spiele, die auf Duellsituationen setzten. Damit sich beide Teilnehmer nicht zu sehr ins Gehege kamen, wurde mit zwei runden Gamepads gesteuert, die per kurzem Kabel mit dem Game & Watch verbunden waren. Der Clou an der Sache: Nach der Daddelei wurden sie bequem hinter einer Klappe im Gerät verstaut.

Crystal Screen

Extravagant fielen die Crystal-Geräte aus – der Bildschirm war nämlich transparent. Deswegen gab es kaum aufgezeichnete Grafiken, bei passender Beleuchtung konnten Besitzer aber ein fürwahr ungewöhnliches Spielerlebnis feiern. Die größere Empfindlichkeit der skurrilen Displays machte diese Game & Watch-Sorte allerdings empfindlicher und sorgte dafür, dass nicht jedermann zugriff – es ist sicher kein Zufall, dass alle drei Spiele später als normale New-Wide-Screen-Varianten erschienen.

Special Edition

Das seltenste Game & Watch wurde nie verkauft. Stattdessen konnten japanische Zocker 1987 in einem großen Wettbewerb eines von 10.000 Exemplaren des speziellen "Super Mario Bros." gewinnen. Das Spiel selbst ist identisch mit der New-Wide-Screen-Version, hat aber ein neues Gehäuse und steckte in einer eigens dafür angefertigten Plastikverpackung. *us*



Die Special Edition von „Super Mario Bros.“ erschien in einer Auflage von nur 10.000 Exemplarem.

Die exotischen Game & Watch-Modelle

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
TABLETOP				
Donkey Kong jr.	CJ-71	April 1983	ca. 250.000	Hoch
Mario's Cement Factory	CM-72	April 1983	ca. 250.000	Mittel
Snoopy	SM-73	Juni 1983	ca. 250.000	Hoch
Popeye	PG-74	August 1983	ca. 250.000	Hoch
PANORAMA				
Snoopy	SM-91	August 1983	ca. 250.000	Hoch
Popeye	PG-92	August 1983	ca. 250.000	Hoch
Donkey Kong jr.	CJ-93	Oktober 1983	ca. 250.000	Hoch
Mario's Bombs Away	TB-94	November 1983	ca. 250.000	Hoch
Mickey Mouse	DC-95	Februar 1984	ca. 250.000	Extrem hoch
Donkey Kong Circus	MK-96	September 1984	ca. 250.000	Extrem hoch
SUPERCOLOR				
Spitball Sparky	BU-201	Februar 1984	ca. 250.000	Sehr hoch
Crab Grab	UD-202	Februar 1984	ca. 250.000	Sehr hoch
MICRO VS.				
Boxing	BX-301	Juli 1984	ca. 250.000	Niedrig
Donkey Kong 3	AK-302	August 1984	ca. 250.000	Niedrig
Donkey Kong Hockey	HK-303	November 1984	ca. 250.000	Niedrig
CRYSTAL SCREEN				
Super Mario Bros.	YM-801	Juni 1986	ca. 250.000	Extrem hoch
Climber	DR-802	Juli 1986	ca. 250.000	Extrem hoch
Balloon Fight	BF-803	November 1986	ca. 250.000	Extrem hoch
SPECIAL EDITION				
Super Mario Bros.	YM-901-S	August 1987	ca. 10.000	Extrem hoch



Ulrich Steppberger

"Ausgefallene Handheld-Exoten"

Die späteren Game & Watch-Baureihen sind ein Freudenfest für Sammler mit dickem Geldbeutel, in meiner Kindheit waren Panorama & Co. selten ein Thema – lediglich die 'Micro Vs.'-Reihe sorgte für einige spannende Duelle. Ansonsten interessierten uns die bequem in der Hose transportierbaren normalen Geräte deutlich mehr. Erst mit steigendem Alter weiß ich die Innovationen von 'Tabletop' oder 'Crystal' zu schätzen, denn eigentlich steckt viel Witz und Originalität in diesen Geräten. Kein Wunder, dass gerade diese Serien so teuer geworden sind. Mehrere 100 Euro für gut erhaltene Exemplare muss man schon locker machen.

Farbenfroh



MARIO'S BOMBS AWAY

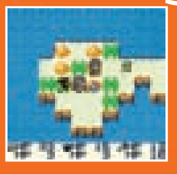
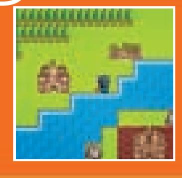
Nintendo (1983)

Heutzutage undenkbar, damals keine große Sache: Im Jahr 2008 würde Nintendo sein Vorzeigemaskottchen niemals in eine Rolle schlüpfen lassen, die mit Krieg oder Gewalt zu tun hat. Beim Panorama-Einsatz gab es diese Skrupel noch nicht: Mario tauscht das Klempner-Outfit mit einer Soldaten-Uniform und betätigt sich ohne Gewissensbisse als Bombenträger, der das explosive Objekt unbeschadet von links nach rechts transportiert, um damit die in den Bäumen sitzenden Feinde in die ewigen Jagdgründe zu sprengen.

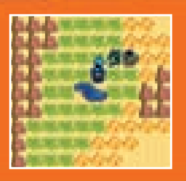
SNOOPY **Nintendo (1983)**

Um das Schlummerstündchen seines Vogelkumpels Woodstock zu schützen, muss Peanuts-Beagle Snoopy die fiesen Störton-Noten aus Schröders Klavier mit dem Hammer weghauen. Spielerisch orientiert sich der Tabletop-Geschicklichkeitstest ganz am Simpelprinzip der frühen Game & Watch-Modelle. Allerdings sieht's in Farbe nicht nur hübscher aus, die Colorierung sorgt sogar für einen kleinen taktischen Einschlag: Um eine Note zu treffen, müsst Ihr auf der gleichfarbigen Plattform stehen.

Dragon Warrior





Titel	Dragon Warrior Monsters	Dragon Warrior 1 & 2	Dragon Warrior 3	Dragon Warrior Monsters 2: Tara's Adventure	Dragon Warrior Monsters 2: Cobi's Journey
Hersteller	Enix	Enix	Enix	Enix	Enix
Erscheinungsjahr	1999	2000	2001	2001	2001
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß/color	schwarz-weiß/color	color	schwarz-weiß/color	schwarz-weiß/color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Anlässlich der aktuellen DS-Fortsetzung der "Dragon Quest Monsters"-Serie wagen wir uns auf Abenteuerfahrt, um sämtliche "Dragon Quest"- und "Dragon Quest Monsters"-Rollenspiele, die für den Game Boy (Color) erschienen sind, zusammenzutragen.

Warum die Überschrift dann „Dragon Warrior“ heißt? Das ist kein Tippfehler: Bis zum achten Teil, der 2005 für die PS2 erschien, wurde das "Quest" im Seriennamen bei allen in USA und Europa erschienenen Episoden und Spin-Offs in "Warrior" gewandelt. Der Grund war ein namensrechtlicher Konflikt mit einem ebenfalls "Dragon Quest" betitelten Pen & Paper-Rollenspiel der amerikanischen Firma SPI. Deshalb hieß Teil 1 der ab Ende 1999 für den Game Boy Color entwickelten "Dragon Quest“-Ablegerserie "Dragon Warrior Monsters". Das in Amerika von Eidos veröffentlichte Hybrid-Modul lief auch auf dem klassischen Game Boy und verband die Spielmechanik der Hauptserie mit dem aus "Pokémon“ bekannten Monstertrainer-Konzept. Ein Jahr später portierte Enix die ersten beiden Teile des originalen Rollenspiel-Universums im Sammelmodul "Dragon Warrior 1 & 2" auf den Game Boy Color. Die Übersetzung des Remakes war wesentlich näher an der japanischen Vorlage als die amerikanischen Versionen für das stationäre NES. Es geht um die Nachfahren eines legendären Helden, der zum ersten Mal Loto und nicht mehr Erdrick (wie in der amerikanischen NES-Version) hieß.

Die Vorgeschichte dieses Urahns aller Rollenspielhelden kam ein Jahr später zu Handheld-Ehren: Die stark überarbeitete Neufassung des NES-Originals von "Dragon Warrior 3" ist dank wunderschön gestalteter Szenarien und flüssig animierter Monster auch heute noch eine Reise in die Vergangenheit wert. Unvergessen bleibt die Heldengenerierung, bei der Euch eine allmächtige Intelligenz vor einem grandiosen Wasserfall überraschend persönliche Fragen stellt und daraus Eure Charakterklasse errechnet. Die beiden letzten Einträge der "Dragon Warrior"-Historie sind die Versionen des zweiten "Monsters"-Teils – "Tara's Adventure“ und "Cobi's Journey". Die beiden Titel unterscheiden sich lediglich bei der Hauptfigur (einmal Tara, einmal ihr Bruder Cobi), und bei den Monstern, die das Geschwisterpaar für seine Party einfangen kann.



>> Die nächste Mobile Gamer erscheint Ende Mai



Ganz viele Spiele

Auch das Jahr 2008 wird für DS- und PSP-Spieler reich an Glanzpunkten: Wir nehmen alle neuen Games unter die Lupe und suchen nach den Haaren in der Spielspaß-Suppe. Besonders freuen wir uns auf "Lego Batman", "Secret Agent Clank" (Bild) , "UEFA Euro 2008" und "Sega Superstars Tennis" (Bild). Außerdem testen wir die ersten N-Gage-Titel der neuen Nokia-Generation wie "Snakes Subsonic" oder "System Rush: Evolution".

Good Bye, Game Boy

Lange hat er gekämpft, doch nun ist seine Zeit endgültig vorbei – es erscheinen keine neuen Spiele mehr für den Game Boy Advance. Wir blicken zurück, zeigen die verschiedenen Modelle, die Sonderedition, analysieren die Technik und erinnern uns an die besten Spiele. Nicht zu vergessen: Kommt demnächst ein neuer Game Boy?

